

DÉMONWORLD



Le Jeu de Combat
de Figurines Fantastiques

DEMONWORLD

2^{NDE} ÉDITION / VERSION DU 23 FEVRIER 2004

Version Originale

Ingo Martin, Hermann Miltz, Dirk Kias, le groupe de DW4all.de

Traduction

Bruno Blancheton, Croc, Eric « Arhnayel » De Monte, Igor « Khaibar » Pouillon

Relecture

Fabrice Dalloz, Jean-Marc « Popidus » Danty, Frédéric Blécua, Bruno Blancheton, Eric « Arhnayel » De Monte, Igor « Khaibar » Pouillon et tous les membres de la mailing-list DWV2FR@yahoogroupes.fr

Mise en Page

Frédéric Blécua

Couverture

Alice

Logo

Greg Cervall, Philippe Mouret

Illustrations Intérieures

Ingo Martin

Remerciements

Nous tenons à remercier Asmodée (www.asmodee.com) et Hobby Products (www.hobbyproducts.com), ainsi que les membres de la mailing-list demonworld@yahoogroupes.fr pour leur aide et leur soutien.

All rights reserved. Reproduction of the material in this publication for the purposes of personal or corporate profit, by photographic, electronic, or other methods of retrieval is strictly prohibited.

DEMONWORLD™ and the DEMONWORLD™ logo are registered trademarks of HOBBY PRODUCTS GmbH. DEMONWORLD™ and its connected imagery © 1994, 1997 by HOBBY PRODUCTS GmbH.

Tous droits réservés. La reproduction de cette publication par un particulier ou une société (par moyen photographique, électronique ou autre) est strictement interdite.

DEMONWORLD™ et le logo DEMONWORLD™ sont des marques déposées par HOBBY PRODUCTS GmbH. DEMONWORLD™ et son univers de jeu est © 1994, 1997 by HOBBY PRODUCTS GmbH.

... À l'aube du Deuxième Âge, les elfes contrôlaient le destin du monde connu. Leurs cités flottaient dans les nuages, chaque créature avait une place bien déterminée dans l'ordre des choses et la paix et l'harmonie régnait partout. Ce dont S'h-Karath, le prince de la destruction, prit ombrage. Ce dernier ouvrit un passage entre les dimensions et envoya Xeribulos Dan Horrorcon, Celui-qui-commande-à-la-glace, et K'rak-Than, Celui-qui-commande-au-feu, détruire les elfes et répandre le chaos et la mort dans leurs rangs. Et au nord du monde connu, Xeribulos Dan Horrorcon créa un désert de glace qui ne cessait de s'étendre et détruisait toute forme de vie. Et K'rak-Than attaqua les elfes au moyen de ses sortilèges de feu, détruisit leurs armées et transforma le sud du monde connu en un vaste désert.

... Et les armées des elfes furent détruites et leurs cités rasées, et toutes les créatures fuirent devant l'avancée de la glace et du feu, et de nombreux peuples furent détruits, tandis que le chaos et la destruction se répandaient. Puis les elfes retrouvèrent les épées des éléments. Et le Haut Conseil des elfes dépêcha le prince Lindradil, armé de l'Épée de l'Eau et de l'Épée de la Terre, pour vaincre K'rak-Than et Ilmarion, le plus grand héros elfe, armé de l'Épée du Feu et de l'Épée de l'Air, pour repousser Xeribulos Dan Horrorcon. Le combat qui opposa Lindradil et K'rak-Than dura de nombreux jours, mais le désert finit par résonner des hurlements de défaite du démon de feu, que le prince elfe enchaîna dans la Nécropole du Sud. Et Ilmarion détruisit les hordes de démons de Dan Horrorcon Xeribulos et combattit le démon de glace pendant des jours et des nuits ; le désert de glace tremblait sous les coups des deux combattants, mais Ilmarion parvint à vaincre Xeribulos, qu'il exila dans les cavernes de glace de Norgal. On scella l'entrée de la Nécropole du Sud à l'aide des Épées de l'Eau et de la Terre, et celle des cavernes de glace à l'aide des Épées du Feu et de l'Air. Puis les épées des éléments disparurent. Et c'est ainsi que s'acheva le Deuxième Âge.

... Au début du Troisième Âge, le désert de glace du nord commença de reculer et le désert du sud recommença d'être fertile. Les habitants du monde connu étaient soulagés que les démons aient été bannis de la terre, mais les elfes savaient que S'h-Karath n'était pas vaincu. Ils recréèrent un vaste empire qui s'étendait de la Mer Glacée, au nord, à l'Océan des Tempêtes, au sud, et de la Mer Intérieure, à l'ouest, jusqu'à l'Océan Vert, à l'est. Pour se défendre contre S'h-Karath, les elfes disposaient de troupes importantes et aguerries et de magiciens puissants. Mais ils ne parvinrent jamais à se débarrasser complètement des démons de S'h-Karath et ils ne purent jamais reconstruire leurs cités flottantes.

Le Livre des âges

« Sache, ô prince, que nous connaissons mieux l'histoire du Troisième Âge que les humains qui ont vécu à cette époque. Cependant, de nombreux événements restent encore trop proches de nous aujourd'hui pour que nous puissions en percer la véritable signification. D'autres ont été oubliés ou sont sujets à caution car résultant de rumeurs ou d'accusations mutuelles, ce qui empêche de retracer avec exactitude l'histoire des siècles derniers. Comme cette ère reste cependant marquée par l'ascension puis le lent déclin de l'Empire je me référerai dans mon récit au calendrier impérial, quand bien même il n'était pas encore en usage... »

« Sache, ô prince, qu'à l'aube du Troisième Âge, les elfes se considéraient encore comme les maîtres du monde connu, même si la menace des démons de S'h-Karath n'avait pas été complètement écartée. Durant leur règne, ils avaient apporté la paix à la quasi-totalité des races et le savoir à certaines d'entre elles. Mais une trop longue période de prospérité et de paix rend négligent et paresseux, et ces races s'émancipaient de plus en plus de la domination elfe, grâce notamment au savoir que les elfes eux-mêmes avaient partagé avec elles. Les elfes et les humains étaient quasiment sur un pied d'égalité, si l'on en croit les humains, notamment dans la région du futur Empire. Durant toute cette période, les magiciens elfes continuaient de travailler à la conception de puissants sorts pour détruire à tout jamais le lien qui unissait S'h-Karath aux démons vaincus et qui se renforçait lentement de nouveau. »

« Sache, ô prince, que 111 années avant l'instauration du calendrier impérial deux destinées se croisèrent pour finalement n'en former plus qu'une et que deux faits scellèrent cette année-là le sort de bien des races, même si nul n'en eut alors conscience. Le premier fait, c'est la puissance grandissante des sorts de bannissement dont disposaient désormais les magiciens elfes : l'essence de S'h-Karath sentit que le lien entre les dimensions s'affaiblissait et risquait d'être détruit pour toujours, lui enlevant toute possibilité d'intervention. Le second fait, c'est l'évolution des relations entre elfes et humains : elles en étaient arrivées à un tel point que le Haut Conseil autorisa une elfe à épouser un humain. C'est au cours de la même nuit de cette année - funeste nuit en vérité - que Rhagai, le demi-elfe, fut conçu et que les sorts de bannissement des elfes atteignirent leur puissance maximale. S'h-Karath, qui sentait son influence sur ce plan s'évanouir, maudit l'enfant à naître, le condamnant à attiser la haine et l'hostilité éternelles entre les races et à parachever son œuvre de destruction. Et quand il eut lancé la malédiction, le lien entre les dimensions disparut. »

« Tu frissonnes, ô prince ? Je vais demander que l'on remette du bois dans l'âtre. Mais ne blâme pas la fraîcheur de la nuit : ce froid vient de toi-même car tu as compris que, ce jour-là, le démon avait posé une griffé sur le monde connu. Mais nul ne s'en rendit compte alors et l'histoire poursuivit son cours. Dix lunes après, l'enfant voyait le jour et trois décennies plus tard, il devenait un membre honorable du Haut Conseil et un puissant magicien. Mais la haine brûlait d'une flamme dangereusement vive dans le cœur de Rhagai, qui sentait qu'il n'appartenait ni à la race elfe, ni à celle des humains. Il commença à fourbir ses armes en secret, sachant qu'il avait tout le temps nécessaire pour accomplir sa destinée maléfique. ... Car tu sais déjà, ô prince, que les elfes vivent des siècles. Mais Rhagai le demi-elfe, que la malédiction de S'h-Karath avait rendu physiquement immortel, était assuré de vivre bien plus longtemps encore. »

« C'est durant cette période que les elfes commencèrent à transmettre leurs connaissances magiques aux humains et à former les premiers magiciens de cette race. Les membres du Haut Conseil étaient stupéfaits de la vitesse avec laquelle les humains apprenaient, et l'attribuaient à la relative brièveté de leur espérance de vie (comme l'évolution disposait de moins de temps pour imprimer sa marque, elle devait donc être plus rapide, si l'on en croit les philosophes). Personne ne sait qui a persuadé le Haut Conseil de laisser les elfes enseigner la magie aux humains. On pense cependant qu'ils ont été influencés par Rhagai, car cela correspondait à ses plans, comme le montrent les événements qui eurent lieu par la suite. »

« Un peu plus d'une génération plus tard - soit 48 ans avant la fondation de l'Empire -, Rhagai, qui pouvait magiquement changer de forme et se mêler à tous les peuples sans être reconnu, découvrit un ancien manuscrit décrivant de puissants sorts encore inconnus des humains et mit le grimoire entre les mains d'un ambitieux magicien de cette race. Tu connais suffisamment bien les humains, ô prince, pour savoir déjà ce qui ne pouvait qu'advenir... le savoir, quand son accès est interdit, excite les curiosités et l'inconnu, quand il reste hors de portée, fascine... Le magicien commença donc à étudier et à lancer lesdits sorts, sans comprendre leur portée exacte ni peser les conséquences de son geste. Nul ne sait exactement ce qui s'est passé... mais quelque temps après, une immense déchirure apparut entre les dimensions, livrant passage aux pouvoirs élémentaires qui détruisirent les portes des cavernes de glace de Norgal. L'Épée du Feu et l'Épée de l'Air furent brisées et, avec un hurlement de plaisir, Xeribulos Dan Horrorcon foulà à nouveau le sol du monde connu. »

« Les mages du Haut Conseil apprirent que Xeribulos était à nouveau libre et qu'un mage humain en était responsable. Cet élément exacerbà (dans le sens voulu par Rhagai) les tensions qui existaient déjà entre les deux peuples. Et depuis lors, de nombreux membres du Haut Conseil pensent que les humains ont appris la magie trop vite et s'en sont servi de façon inconséquente. Mais c'étaient les humains qui souffraient le plus de cette situation car le désert de glace avait repris son avancée, brûlant toute vie sur son passage, provoquant des famines et jetant des foules de réfugiés sur les routes menant vers le sud. »

« Après de longues et vaines batailles contre les hordes démoniaques, le Haut Conseil décida d'exiler une nouvelle fois Xeribulos. On envoya, par l'intermédiaire d'une porte magique, un petit groupe dans les cavernes de glace de Norgal pour récupérer les épées des éléments. Mais les elfes ne revinrent qu'avec les débris des deux épées, qui ne pouvaient plus servir à bannir le démon. Ils décidèrent donc de fondre les deux lames et de fabriquer une puissante épée à une main et demie, dont ils espéraient que la puissance des élémentaires du feu et de l'air combinés pourrait défaire Xeribulos. Mais les elfes n'ont jamais été réputés pour leurs forgerons et il leur aurait fallu presque dix ans pour forger une telle épée. Le Haut Conseil se tourna donc vers Vaska Torgrimm, un forgeron nain, qui fondu la puissante épée appelée Sardasil en quelques mois. »

« Xeribulos continuait ses ravages et le désert de glace continuait de recouvrir la terre : l'instant était critique. Aussi, dès que l'épée fut forgée, on envoya en toute hâte le prince elfe Valareth dans le nord pour défaire le démon. Et Rhagai... par tous les dieux, Rhagai, toi le plus honni de tous les êtres ! ... Rhagai donc fut choisi pour aller payer aux nains la somme convenue, à savoir de grandes quantités d'or, de joyaux et leur si précieux mithril. Les événements qui suivirent sont assombris par l'ombre des siècles passés et il n'est plus possible aujourd'hui de s'en faire une idée juste - mais le fait est que, depuis ce jour, les nains voient une haine tenace aux elfes et affirment qu'ils n'ont jamais reçu leur paiement, tandis que de leur côté les elfes, du moins de nos jours, se sont convaincus qu'un membre de leur Haut Conseil a bien effectué ce paiement. »

« Sois patient, ô prince, je vais te resservir à boire car écouter donne soif. Installe-toi confortablement... La nuit est encore jeune et tu entends jusqu'à son terme l'histoire de Rhagai et de l'épée sacrée, qui est également l'histoire de l'Empire, et de peuples entiers du monde connu. »

« Puis la trace de Rhagai se perd dans les ténèbres de l'histoire pour quelques années... Revenons donc aux événements qui entourent l'épée, dont le sort semble être lié de quelque mystérieuse façon à Rhagai. Accompagné de son écuyer, le prince elfe Valareth se mit en route vers le nord, aussi rapidement que leurs chevaux le pouvaient. Tu connais, ô prince, les légendes qui courrent sur le désert de glace d'Isthak. Tu sais également que les événements qui suivirent demeurent incertains, aujourd'hui encore, car rares sont ceux qui se sont aventurés dans le désert de glace et qui en sont revenus vivants. On sait de façon certaine que Valareth traversa les marches nordiques de l'ancien Empire : on perd ensuite sa trace, quelque part au nord de Thingstedt, dans le désert de glace. On sait également que juste après le désert de glace cessa d'avancer... Pourquoi ? Nul ne peut le dire. On pense que Valareth n'a pas survécu au combat qui l'opposa à Xeribulos, en grande partie parce que nul ne l'a jamais revu après qu'il soit entré dans le désert de glace. »

« Et l'épée ? ... Patience, ô prince, car on perdit également toute trace de l'épée pendant une courte période de temps. Mais le destin devait bientôt l'unir à nouveau à Rhagai. Même les elfes ne savent pas ce qu'il était advenu de l'épée. Environ deux années après, des rumeurs relatives... beaucoup le dirent en tout cas..., à un certain Beroll, un fils de fermier, commencèrent de se répandre dans l'Empire. Aidé d'un groupe sans cesse grossissant de partisans, il prit la tête d'une révolte qui, dans plusieurs régions de l'Empire, se transforma en rébellion ouverte contre les elfes. La renommée de Beroll reposait sur la grande épée magique qu'il portait, qui le rendait apparemment invincible et grâce à laquelle il dispersait ses ennemis comme le vent disperse les feuilles. »

« On sait aujourd'hui que la légendaire épée magique de Beroll n'était autre que l'épée à une main et demie qui avait été forgée par les nains, même si on ignore comment elle était entrée en sa possession. Désormais tournée contre ses anciens propriétaires, elle conduisit Beroll à la victoire. Après ses premiers succès, la troupe des partisans de Beroll s'était transformée en une véritable armée qui, malgré son manque évident d'organisation, poussait les garnisons elfes dans leurs derniers retranchements. »

« Et après plusieurs années, Beroll et ses partisans contrôlaient de vastes régions de l'ancien Empire. N'y voyant que des révoltes locales, le Haut Conseil des elfes avait commencé par ignorer ces mouvements, mais en l'an 2632 du Haut Conseil, c'est-à-dire six ans avant que le calendrier impérial n'entre en vigueur, le conseil elfe décida de mettre un terme à la rébellion humaine. La première grande bataille entre humains et elfes se déroula à Samar. Les troupes en présence étaient à peu près de force égale, mais les elfes l'emportèrent assez facilement grâce à la puissance de leurs sorts, le recours à la magie n'étant pas beaucoup répandu parmi les humains à cette époque. Beaucoup d'unités humaines rompirent les rangs, prises de panique, et même Beroll, armé de l'épée sacrée, ne put contrer la puissance magique des elfes et vaincu, battit en retraite à l'est avec ce qui restait de ses troupes. »

« Puis, ô prince, il se produisit un événement qui se répétera tout au long de l'histoire de l'épée et de Rhagai, car ils semblaient liés l'un à l'autre de quelque mystérieuse façon. Et en effet, quel que soit l'endroit où apparaissait l'épée, Rhagai n'était jamais loin derrière, quand bien même il apparaissait sous une autre forme que la sienne. Peu après avoir perdu la bataille de Samar donc, tandis que l'armée de Beroll pansait encore ses plaies, un homme, qui se faisait appeler Kumkor, fit

son apparition auprès de Beroll. Il progressa rapidement et se fit un nom comme conseiller de Beroll et comme magicien. Nous savons aujourd’hui que Kumkor et Rhagai ne faisaient qu’un, mais tous l’ignoraient à l’époque, et même si on l’avait su, cela n’aurait gêné personne. Rhagai sous les traits de Kumkor commença à apprendre le côté noir et destructeur de la magie aux humains, et en seulement deux ans les humains acquirent les connaissances leur permettant de lancer de mortels sorts de destruction. »

« Sache, ô prince, que contrairement à l’art de la guerre, dans lequel tu excelles, il y a autant d’écoles de magie différentes qu’il y a de dimensions dans l’univers... et toutes s’entrelacent et s’influencent, mais restent cependant indépendantes et uniques. À l’époque, la magie elle tirait sa force des niveaux de lumière de l’univers : elle était puissante mais ne tuait pas. Mais l’école noire de la magie refit son apparition dans les sombres dimensions de la destruction, où le chaos, la mort et la malédiction règnent en maîtres. Seuls quelques rares mages peuvent maîtriser plus d’une école de magie tout en restant sains d’esprit. »

« Toujours est-il que le Haut Conseil ne tira pas avantage de sa victoire à Samar et que les troupes elfes ne poursuivirent pas les survivants de l’armée de Beroll. Peut-être avaient-ils déjà perdu tout intérêt dans les affaires des humains ? Ce qui donna à Beroll l’occasion de remettre son armée sur pied et de la renforcer en lui adjoignant des magiciens de l’école sombre. Il prit le contrôle de la majeure partie des terres de l’ancien Empire. Trois ans après la première bataille, les elfes furent donc forcés de lever une armée importante et de combattre Beroll de nouveau. Les armées se rencontrèrent à l’ouest d’Elianhay et, selon la légende, chacune d’elles était tellement impressionnée par la puissance de l’autre qu’elles se firent face pendant deux jours sans esquisser le moindre mouvement, aucune des deux n’osant se lancer la première dans la bataille. Finalement, l’un des camps donna l’ordre d’attaquer et le carnage commença. Sous les ordres de Kumkor, les magiciens humains déclenchèrent une tempête de feu qui aurait pu balayer les elfes, s’ils ne disposaient d’une protection magique. Mais les flammes magiques s’abattaient indifféremment sur les elfes et sur les humains, qui servirent de pâture sacrificielle à leur propre magie. Quand Beroll réalisa que la magie de Kumkor était incontrôlable et que la bataille tournait au désastre, il se jeta sur son conseiller, qui parvint à s’échapper et qui disparut magiquement. »

« Sache, ô prince, qu’il s’est ensuite passé un événement qui se reproduira dans les siècles qui suivirent et pour lequel nous n’avons toujours pas d’explication. Sardasil, l’épée sacrée, commença soudain à luire dans la main de Beroll et son éclat semblait aveugler uniquement les elfes. Possédé par un pouvoir quasi divin, Beroll mena ses hommes à l’assaut de la colline où les chefs de guerre elfes dirigeaient la bataille et les passa un par un au fil de l’épée sacrée. Les unités elfes commencèrent à se débander et personne ne remporta la bataille, chaque camp ayant subi de lourdes pertes. On retrouva Beroll grièvement blessé parmi les cadavres d’elfes. À l’agonie, il remit l’épée sacrée à son fils Berill et lui demanda de mener les humains à la liberté. »

« Berill commença à se rendre maître des principales régions de l’ancien Empire et à mettre de nouveau sur pied une armée. Il rencontra peu de résistance car après la catastrophe d’Elianhay, peu d’elfes souhaitaient encore se mêler des affaires humaines. Alors commença l’exode de centaines de milliers d’elfes vers l’Ouest où, du moins c’est ce que l’on pense, ils colonisèrent un continent situé au-delà du Grand Océan. »

« Deux années plus tard, alors que de vastes régions de notre continent étaient déjà passées aux mains des humains, une troisième bataille contre les elfes eut lieu à Zoltana. Comme cette bataille a conduit à la défaite définitive des elfes et à la fondation de l’Empire, elle est l’objet, comme tu le sais, ô prince, de nombreuses chansons héroïques et de nombreuses légendes. Mais ce fut en réalité une bataille de faible importance, et la gloire que chantent les épopeées héroïques est plus certainement celle qui résulte de la deuxième bataille, celle d’Elianhay. »

« Durant l’année qui suivit, Berill annonça la création du nouvel Empire à Emessa, la nouvelle capitale, et prit le titre d’empereur, le premier d’une longue lignée. Les elfes survivants avaient fui dans les forêts d’Iconessa et les humains étaient en sécurité dans les principales régions de l’Empire. Les 450 années qui suivirent offrirent de nombreuses occasions d’étudier l’art de la guerre, mais ne présentèrent pas un grand intérêt d’un point de vue historique. L’Empire grandissait et ses sujets connaissaient la prospérité. Au fil des campagnes et des batailles, l’Empire s’étendit : au nord jusqu’aux frontières d’Isthak, le désert de glace ; au sud, jusqu’au golf de Vénéta ; à l’ouest, jusqu’à Iconessa et la passe de Thain, et enfin à l’est, jusqu’aux marais de Gazaka et aux territoires orcs. »

« Rhagai ? ... Oh, excuse-moi, ô prince, si mon récit à répétitions t’ennuie. Mais revenons à l’histoire de Rhagai et de l’épée sacrée. Pendant des siècles, l’empereur en place transmettait l’épée à son successeur, comme symbole de sa noblesse et de la puissance de l’Empire. Selon la légende, l’empereur pouvait renverser le cours d’une bataille perdue d’avance s’il s’élancait en personne contre l’ennemi, l’épée étincelante à la main. C’est essentiellement ce seul fait qui a contribué à l’expansion de l’Empire. Toutefois, chaque empereur qui brandissait Sardasil pendant une bataille périssait durant cette même bataille, quand bien même les forces de l’Empire la remportaient. On décida donc que l’empereur ne pourrait prendre part à la bataille que si sa descendance était en sécurité. »

« Notre histoire se mesure en âges, ô prince, mais pour une créature comme S’h-Karath, les siècles ne sont qu’une journée dans l’ordre cosmique des choses. Et plus de quatre cents années passèrent avant que l’on entende à nouveau parler de Rhagai. En l’an 448 du calendrier impérial pour être précis, l’année où, fédérées par un chef orc, les horde de cette race devinrent une force avec laquelle compter. Et au lieu de se combattre les uns les autres, ce qui était leur passe-temps favori, les orcs se dressèrent contre l’Empire. En 449, l’empereur Berill V leva une armée et partit vers l’est où se déroula la bataille de Mahsal. »

« La bataille ne tourna pas à l’avantage des troupes de l’Empire, qui étaient épuisées après une campagne longue d’un mois et mourraient de faim tant la région avait été dévastée. N’écoutant que son courage, Berill accomplit alors sa destinée et choisit d’affronter la mort pour remporter la victoire. Sardasil à la main, il prit le commandement de sa garde rapprochée et chargea les orcs. Mais l’épée sacrée ne s’illumina d’aucun éclat et sa splendeur n’aveugla aucun orc. Par ce geste cependant, l’empereur avait redonné courage à ses troupes et l’Empire remporta la bataille d’extrême justesse. Puis Berill tomba, mortellement blessé, et dans la confusion de la mêlée, un orc parvint à lui dérober l’épée et à fuir avant que quiconque ne s’en aperçoive. »

« Chaque civilisation progresse et décline tout au long de l’histoire, ô prince, et l’Empire était alors à l’apogée de sa puissance. Le cours capricieux de l’histoire avait à peine mené l’Empire à la puissance suprême que déjà son déclin

s'amorçait lentement. Des siècles de prospérité et de paix relative avaient conduit à la paresse et à la décadence ; la corruption qui gangrenait l'administration fit le reste. »

« L'épée sacrée, le symbole de la puissance et de la gloire de l'Empire, avait été dérobée à l'issue de la bataille de Mahsal. Après quoi, un déclin lent et graduel commença. Tandis que l'empereur Berill combattait à Mahsal, son fils, Gandalon, périt au cours de la grande épidémie de peste qui frappa Enessa. Le légitime prétendant au trône éliminé, les années qui suivirent ne furent qu'intrigues et luttes pour le pouvoir qui paralysèrent l'Empire. Erwyn le Cruel mit un terme douloureux à ce problème en 475, mais rien n'y fit : la soif de conquête s'émoussa et l'armée impériale, qui avait autrefois été une armée de conquêtes victorieuses... cette armée devint une simple armée de garnison. »

« On perdit pendant longtemps toute trace de l'épée et de Rhagai. Mais il est sûr qu'il poursuit en secret l'accomplissement de l'œuvre de S'h-Karath. Car même si aucun événement, au cours des sept derniers siècles, ne semble porter lempreinte de Rhagai, il n'est certainement pas resté inactif. »

« Dans les années qui suivirent l'an 645, des rumeurs persistantes venant des marches nordiques de l'Empire se répandirent, selon lesquelles des villages isolés auraient été attaqués par des hordes de créatures effrayantes, mi-hommes mi-bêtes. Les villageois auraient été tués, mutilés ou capturés. L'état de déliquescence de l'Empire empêcha que l'on cherche à vérifier ces rumeurs avant plusieurs années. Et les informations que l'on recueillit de la bouche des rares survivants étaient trop incroyables pour qu'on leur accorde le moindre crédit. Tandis que les invasions se poursuivaient, l'empereur Ondra VIII fut contraint, en 662, d'envoyer une armée vers le désert de glace d'Isthak pour tenter d'éradiquer cette nouvelle menace. Comme tu le sais, elle ne parvint jamais à livrer bataille car elle fut détruite en quelques semaines par les attaques incessantes d'hommes-bêtes, de sorcières des glaces et de démons. »

« Comme nous le savons aujourd'hui, ces éléments constituaient autant de preuves de l'activité de Rhagai, qui avait apparemment décidé de détruire l'Empire en commençant par le nord. Mais les événements qui eurent lieu par la suite firent clairement apparaître que le piège conçu par Rhagai pour mener l'ensemble des races à la guerre et à la ruine était bien plus redoutable que la menace du désert de glace pouvait le laisser penser. »

« Tandis que le cours de l'histoire s'accélère, ce qui était écrit il y a de cela des siècles apparaît. Ressers-toi à boire, ô prince, et écoute la suite de ce récit... Les événements que je vais décrire se sont déroulés par à-coup, si on les mesure à l'aube de l'histoire du cosmos. »

« En 665, des officiers supérieurs de l'Empire et une partie du clergé fondèrent, lors du conseil de Karmana, l'Ordre de la Lumière Purificatrice. À la suite de l'échec militaire dans le nord, un élan de volonté pour contrer la lente chute de l'Empire se fit jour. L'Ordre, comme nous le savons, a en fait réussi à renforcer la puissance impériale durant les dernières années, quand bien même l'Empire était attaqué de toutes parts... Une erreur dans le plan de S'h-Karath, ô prince ? Ou seulement un tour démoniaque de Rhagai pour prolonger l'agonie de l'Empire et décupler encore les conséquences de sa destruction annoncée ? »

« Douze années après la fondation de l'Ordre, toutes les tribus orcs, à quelques exceptions près, s'unirent et attaquèrent l'Empire, à l'est de la rivière Gavril. Sous le commandement de Clanngett, un chef particulièrement capable, les orcs accumulèrent les victoires à tel point que deux années plus tard, l'empire nain de Gaeta se trouvait menacé à son tour. Les armées naines n'eurent donc d'autre choix que de combattre au côté des troupes impériales pour stopper l'avancée orc. »

« Engagées au nord et à l'est, les troupes de l'Empire, dont l'Ordre avait renforcé le moral et l'efficacité au combat, auraient sans doute pu, du fait de leur importance, venir seules à bout de cette double menace. Mais, en 683, une nouvelle menace se fit jour : les fertiles provinces du sud de l'Empire firent sécession. Une guerre civile, brève mais sanglante, s'en suivit, mais après la défaite de Bassano, en 685, l'empereur Erwyn V dut reconnaître l'indépendance des cités-États du sud. L'Empire se trouvait du même coup privé de ses terres les plus fertiles. Mais ce n'était pas, et de loin, sa dernière défaite. »

« Au cours de l'année 694, l'empereur Dadalon III chargea son conseiller le plus proche, le duc Fraiz Alkaldo, de mettre un terme définitif au problème nordique et lui donna les pleins pouvoirs à cette fin. Mais les promesses de Rhagai et l'attrait du pouvoir démoniaque avaient déjà corrompu Alkaldo. Il s'entoura d'une suite de personnages peu recommandables, principalement des chevaliers sans honneur et des nobles avides de pouvoir, et mit les provinces nordiques au bord du chaos à force de taxes et de traitements inhumains. Il finit par joindre ses troupes à celles des Seigneurs des Glaces d'Isthak et se retourna contre l'Empire. Il prit le contrôle de la cité minière impériale d'Elkar et fonda l'Ordre des Ténèbres Purificatrices. »

« Malheureusement, le duc Alkaldo fit à nouveau parler de lui. En 710, et après être devenu un des Seigneurs des Glaces d'Isthak, il attaqua Wesgard, le port le plus septentrional de l'Empire, à la tête d'une armée de démons et de chevaliers mort-vivants et s'en rendit maître après seulement trois jours de siège. »

« Le cours du destin semblait s'accélérer et les plans de Rhagai se mettre en place, ô prince. Deux années seulement après ces événements, les seigneurs de la guerre de Thain attaquèrent. Les armées impériales étaient jusqu'à présent parvenues à leur tenir tête et cette attaque n'était pas dirigée exclusivement contre l'Empire car les seigneurs de la guerre de Thain combattaient à la fois les elfes, par escarmouches, et les Seigneurs des Glaces. Toujours est-il qu'une nouvelle menace était apparue sur un troisième front. »

« Au bout du compte, l'invasion effective d'Isthak commença il y a deux années. Au départ, l'invasion visait directement la cité impériale de Berlak... ou du moins ce qu'il en restait, pour être exact, ... mais aujourd'hui une nouvelle armée des Seigneurs des Glaces a envahi la province de Markhelm, où elle combat les forces de Thain et de l'Empire pour le contrôle de Waalford. »

« Le feu ? Je crois que nous pouvons le laisser mourir maintenant car le jour se lève et mon récit s'achève. L'épée sacrée ? Ah oui, l'épée - nul ne sait ce qu'elle est devenue, ni si elle réapparaîtra jamais de façon à ce que je puisse achever ce récit. L'Empire est attaqué de tous côtés et chaque jour qui se lève peut être le dernier. Mais l'agonie des empires est lente, ô prince, et la flamme vacillante de l'espoir brûle toujours car qui peut dire quel parti se coiffera finalement des lauriers de la victoire ? »

SOMMAIRE

JEU DE BASE

I.	Introduction	7
II.	Caractéristiques des figurines	13
III.	Actions et ordres	16
IV.	Tir	18
V.	Mouvement	23
VI.	Combat	34
VII.	Première partie	39

JEU INTERMEDIAIRE

VIII.	Introduction	40
IX.	Figurines spéciales	43
X.	Commandants	46
XI.	Terrain	51
XII.	Tir	56
XIII.	Formations	64
XIV.	Combat	69
XV.	Moral	71
XVI.	Batailles	80

JEU AVANCE

XVII.	Grands socles	87
XVIII.	Chars	100
XIX.	Artillerie	103
XX.	Magie	113
XXI.	Scénarii	119

REGLES OPTIONNELLES

XXII.	Feu	121
XXIII.	Créatures volantes	125
XXIV.	Bâtiments	132
XXV.	Objets	135

JEU DE BASE

I. INTRODUCTION

Le système de jeu de **DEMONWORLD** vous permet de simuler des batailles fantastiques opposant les armées de différentes nations et peuples, des héros courageux, des monstres dangereux, des sorciers puissants et de terribles machines de guerre. Généralement, deux joueurs participent à chaque partie et chacun contrôle une armée. De plus grands scénarios permettent de déployer de plus vastes armées que plusieurs joueurs par camp peuvent se partager à leur convenance. Une partie géante est plus amusante et plus facile à gérer s'il y a plusieurs joueurs.

DEMONWORLD peut être joué avec des pions fournis ou avec des figurines. Les dits pions vous permettent de jouer immédiatement avec une petite armée d'orcs et de soldats impériaux. Par contre, ils ne représentent pas toutes les unités disponibles pour ces deux armées. Des informations complètes concernant l'historique, les troupes et la magie orc ou impériale - ainsi que celles d'autres peuples comme les elfes, les nains et les seigneurs des glaces d'Isthak - sont fournies dans les livres d'armée de **DEMONWORLD**. Pour se constituer une armée, que ce soit avec les présentes règles ou avec les livres d'armée, des figurines sont disponibles. Elles sont non seulement bien plus jolies que les pions, mais permettent de fournir des informations primordiales sur la direction des déplacements, les armes et armures portées et facilitent l'application des règles sur les armes à distance.

I.1.0 MATERIEL

Pour jouer à **DEMONWORLD** vous avez besoin du présent livre de règle , des trois planches de jetons qui représentent les ordres donnés aux unités et divers marqueurs utilisés pour la magie ou d'autres procédures de jeu, d'une fiche de résumé des règles, des deux livres d'armées orc et empire , deux dés, de trois planches de pions représentant des unités orcs et impériales et quatre cartes en couleur.

Pour commencer à jouer, vous devez disposer d'une surface plane (une table fera parfaitement l'affaire) d'au moins 1,20 m sur 0,90 m et d'un autre joueur.

I.1.1 Règles du jeu

Les règles de **DEMONWORLD** sont divisées en quatre grands chapitres qui permettent d'apprendre le jeu progressivement. Les règles importantes sont toujours écrites en caractères gras et les exemples sont toujours en italique.

Les règles du **jeu de base** proposent les mécanismes élémentaires et utilisent les principales caractéristiques des troupes engagées. Des règles (simplifiées) sont données pour simuler les mouvements et les combats. Les règles du jeu de base ne permettent pas d'utiliser toutes les possibilités tactiques de **DEMONWORLD**, mais sont suffisantes pour bien comprendre les bases du système et jouer de petits scénarios. Le chapitre « VII. Première Partie » décrit la façon dont doit être préparé le terrain et la position des armées au début de la partie.

Le **jeu intermédiaire** ajoute plusieurs nouvelles possibilités, comme la présence et les effets sur le jeu des commandants, des formations spéciales, du terrain et du moral. Les parties jouées avec le jeu intermédiaire sont plus complexes mais aussi plus réalistes.

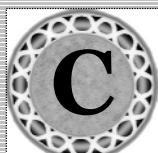
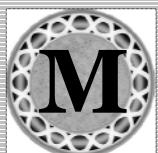
Le **jeu avancé** propose l'introduction des grands monstres (comme les géants et les dragons), de chars, de l'artillerie et, naturellement, de la magie.

Enfin, les **règles optionnelles** permettent d'utiliser les règles sur le feu, le vol, ainsi que sur les bâtiments.

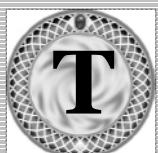
I.1.2 Les jetons

Les jetons téléchargeables sont utilisés pour donner des ordres aux unités et pour identifier ou contrôler les événements spéciaux simulés par les règles. L'encadré de la page suivante présente tous les jetons et la façon dont ils sont utilisés dans le jeu. Dans les règles de base, vous n'aurez besoin que des jetons d'ordre et de blessures.

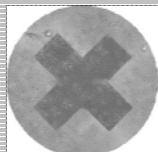
Jetons



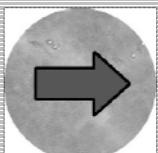
Jetons d'ordre utilisés pour donner les ordres faire Mouvement, Charger, Harceler et Tenir sa position.



Jetons de blessures utilisés lors de combats particulièrement complexes.



Jetons de cible utilisés pour simuler les effets de l'artillerie et lorsque des unités équipées d'armes à distance tirent en plein corps à corps.



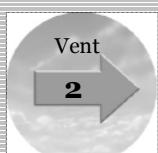
Ces jetons indiquent qu'une unité est impétueuse ou en déroute.



Ces jetons vous permettent d'indiquer l'altitude des socles volants (voir le chapitre « XXIII. Créatures volantes »).



Ces jetons sont utilisés pour représenter l'accumulation de points de chargement (voir le chapitre « XIX. Artillerie » dans le jeu avancé).



Ces jetons sont utilisés pour déterminer la direction et la force du vent (voir le chapitre « XXII. Feu » dans les règles optionnelles).

I.1.3 Les dés

Le jeu nécessite un dé à vingt faces (numéroté de 1 à 20) et un dé à six faces normal. Les dés à six faces sont appelés, dans **DEMONWORLD**, « D6 » et les dés à vingt faces « D20 ».

Si l'on vous demande de jeter « 2D6 », il faut utiliser deux dés à six faces en additionnant les résultats (ex : si vous obtenez un 2 et un 4, le résultat final est de 6). Le terme 1D6+2 signifie qu'il vous faut jeter un dé à six faces, puis rajouter 2 (ex : si vous obtenez un 5, le résultat final est de 7).

I.1.4 Les cartes

Les quatre cartes différentes (qui était fournies dans la boîte de base de la première édition) peuvent être utilisées dans n'importe quel sens pour former des champs de bataille à chaque fois différents.

Une grille d'hexagones est imprimée sur ces cartes et permet de réguler les déplacements et manœuvres. Dans **DEMONWORLD**, un hexagone est appelé « case ». Un déplacement d'une case correspond à un mouvement d'un hexagone vers un des six qui lui sont adjacents. Le point imprimé au centre de chaque hexagone est utilisé pour résoudre les tirs et (dans le jeu intermédiaire) les effets du terrain.

Chaque carte contient toutes sortes de terrains, comme des collines ou des forêts qui ont des effets réels sur le déplacement, les combats et la visibilité dans le jeu intermédiaire. Pour l'instant, utilisez-les sans tenir compte des différents terrains et éléments de décor.

En haut et à gauche de chaque carte se trouve une case entourée de six cases numérotées de 1 à 6. Cette « rose des vents » permet de déterminer aléatoirement une case lors de certaines procédures de jeu.

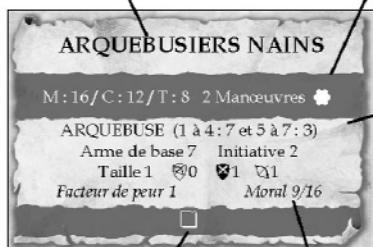
Si vous observez avec soin vos cartes, vous pourrez voir dans la case N17 en bas à droite un numéro de référence qui est utilisé pour identifier chaque carte lorsque l'on conçoit des scénarios spéciaux.

Chaque case contient une identification alphanumérique (par exemple B3), qui permet de désigner avec facilité n'importe quelle case du jeu. La case 3/E3 correspondra donc à l'hexagone E3 sur la carte 3. Cela permet de réguler les déplacements cachés et la simulation de certaines procédures de jeu complexes, ainsi que la mise en place des unités en début de partie. Lorsque vous placerez les cartes les unes à côté des autres, vous verrez que certaines demi cases possèdent deux identifications. Ces cases peuvent donc être désignées de ces deux façons.

Cartes de recrutement

Nom de l'unité.

Nombre de points de mouvement disponible selon l'ordre reçu, nombre de manœuvres possibles et types de formations spéciales autorisées.



Nombre de points de vie

Valeurs de moral

Autres caractéristiques (☒ représente la protection, ☑ la compétence de tir).

Indique le clan d'appartenance de l'unité.

Divers



Nombre et type de socles, les symboles spéciaux correspondent aux socles du leader, du musicien et du porte-drapeau.

Valeur de l'unité à prendre en compte lorsqu'on compose son armée

Si vous utilisez plusieurs fois la même carte, il se peut que l'identification devienne confuse. Aucune règle spéciale n'est prévue pour régler ce genre de problèmes et vous devrez faire preuve d'attention pour que cela ne nuise pas au jeu.

Les collines des cartes 1 et 2 peuvent être placées côté à côté pour former une grande colline mais il est aussi évident que deux cartes 1 (ou 2 d'ailleurs) peuvent permettre d'arriver au même résultat. Un pack d'extension est disponible et propose 5 nouveaux modèles de cartes ainsi que des éléments de terrain à découper.

I.1.5 Les cartes de recrutement

Les cartes de recrutement sont utilisées, avant la partie, pour composer son armée et, pendant le jeu, pour connaître les caractéristiques de ses troupes. Une carte de recrutement donne des informations précises sur une unité ou une figurine solitaire.

Les cartes de recrutement contenues dans les livrets orcs et empire, en association avec les pions téléchargeables, sont suffisantes pour créer de petites armées orcs et impériales. Des unités supplémentaires de ces peuples (et d'autres) sont décrites dans les livrets d'armées de **DEMONWORLD** disponibles. Ils contiennent toutes les cartes de recrutement nécessaires au bon déroulement du jeu.

Pour les règles de base, vous n'aurez besoin que des neuf cartes de recrutement correspondantes aux unités utilisées dans le chapitre « VII Première Partie ». Ces cartes sont téléchargeables. Munissez-vous de pions avant de lire les règles et servez-vous-en pour analyser les exemples au fur et à mesure de la lecture.

I.2.0 FIGURINES ET SOCLES

Chaque pion hexagonal doit être positionné de façon à être aligné par rapport aux cases du champ de bataille. L'avant de chaque pion est signalé par les flèches qui y sont inscrites et correspond toujours à un des six coins de l'hexagone. Les règles concernant les pions de plus grande taille sont incluses dans le jeu avancé.

Quand vous jouez à **DEMONWORLD** avec des figurines, elles doivent être placées sur des bases hexagonales de 20 mm de côté. L'avant de chaque base, normalement signalé par les flèches inscrites sur les pions en carton doit alors être marqué par la position des figurines elles-mêmes (selon le sens de déplacement des figurines et/ou la position de leurs armes). Toutes les figurines officielles **DEMONWORLD** sont fournies avec des bases hexagonales en plastique.

Les figurines officielles de **DEMONWORLD**, qui sont fabriquées par Metal Magic, mesurent 15 mm de haut et représentent généralement des personnages de taille humaine. Les figurines représentant les géants sont plus grandes et les nains plus petites mais sont à la même échelle. Les figurines de 15 mm permettent de représenter avec réalisme des unités de grande taille, des monstres géants et des bâtiments énormes sans que cela soit trop encombrant ou trop onéreux.

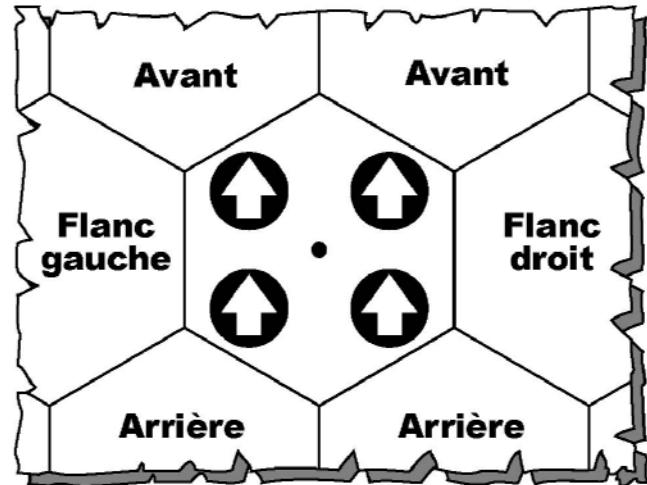
Toutes les figurines à pied de **DEMONWORLD** sont dotées d'une base ronde en plomb de 10 mm de diamètre et tous les cavaliers normaux d'une base ovale de 25 mm sur 7 mm. Les cavités prévues dans chaque base en plastique hexagonal sont étudiées pour recevoir exactement les figurines fabriquées par Metal Magic. On peut placer jusqu'à cinq piétons ou deux cavaliers sur une même base. Le nombre exact de figurines est primordial pour la résolution des tirs et des combats. Les cartes de recrutement vous indiqueront combien il faudra placer de figurines sur chaque base afin de confectionner des unités en accord avec les règles.

Une base hexagonale de 20 mm de côté ou un pion hexagonal sont appelés « socle », quel que soit le nombre de figurines qui s'y trouvent. L'avant de chaque socle doit être précisément orienté vers un coin de la case où il se trouve, ce qui permet de déterminer par la même occasion ses deux flancs et son dos.

Certaines armes ont des effets différents selon qu'elles sont utilisées contre des piétons (infanterie) ou des troupes montées (cavalerie). Un socle est composé de piétons ou de troupes montées selon les figurines qui s'y trouvent. Certains monstres et certaines machines de guerre suivent des règles spéciales qui sont décrites dans leur présentation spécifique.

I.2.1 Unités

Les socles ne sont généralement pas déployés seuls sur le champ de bataille, mais sont combinés pour former des unités. Normalement, 8 à 10 socles regroupés forment une unité qui se déplace et combat de façon solidaire durant la partie. Les cartes de recrutement indiquent de combien de socles est constituée chaque unité.

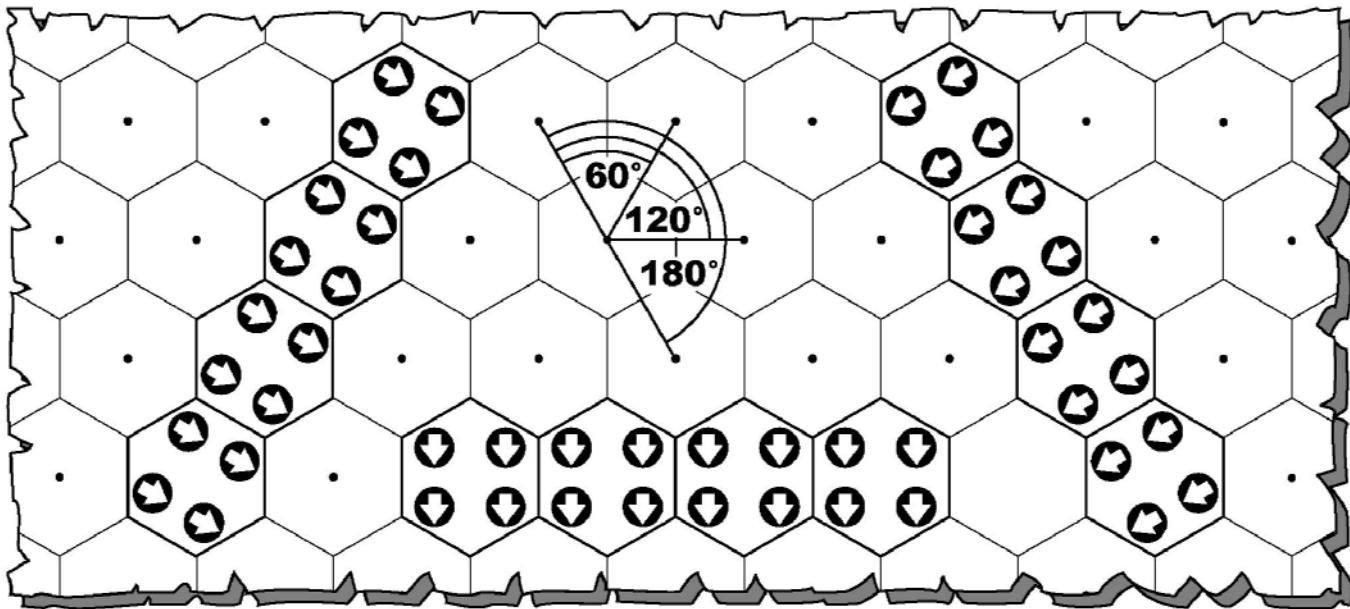


Dans les règles de base, les caractéristiques de tous les socles d'une même unité sont identiques.

Si vous jouez avec des pions, ces caractéristiques sont indiquées sur les cartes de recrutement.

Lorsque vous jouerez avec des figurines, vous devrez les sélectionner afin qu'elles correspondent à la description de la carte de recrutement qu'elles seront censées représenter. La description des unités dans les livrets d'armée **DEMONWORLD** contient les références des figurines Metal Magic à acheter pour former des unités en plein accord avec lesdites règles. On estime que les caractéristiques de toutes les figurines d'un même type sont identiques, même si leur position, leur armure et leur armement sont légèrement différents.

Lorsque vous utiliserez le jeu intermédiaire, vous aurez besoin de leaders, de musiciens et de porte-drapeaux qui seront placés de façon spéciale sur leur socle. Si vous désirez jouer avec de telles figurines, lisez le chapitre « IX. Figurines spéciales » dans le jeu intermédiaire.



I.2.2 Unités organisées et désorganisées

Les socles qui forment les unités sont placés de façon à s'aligner parfaitement sur les hexagones qui composent le champ de bataille. Ces socles peuvent être placés dans n'importe quelle position et/ou orientation. Un placement chaotique n'est pas interdit et peut être utilisé. Par contre, ce n'est généralement PAS conseillé (avant un combat par exemple), un tel placement ne représente pas les formations usuelles des unités et gêne donc considérablement les déplacements. Nous prenons donc soin de différencier les unités « organisées » et celles qui ne le sont pas, donc « désorganisées ».

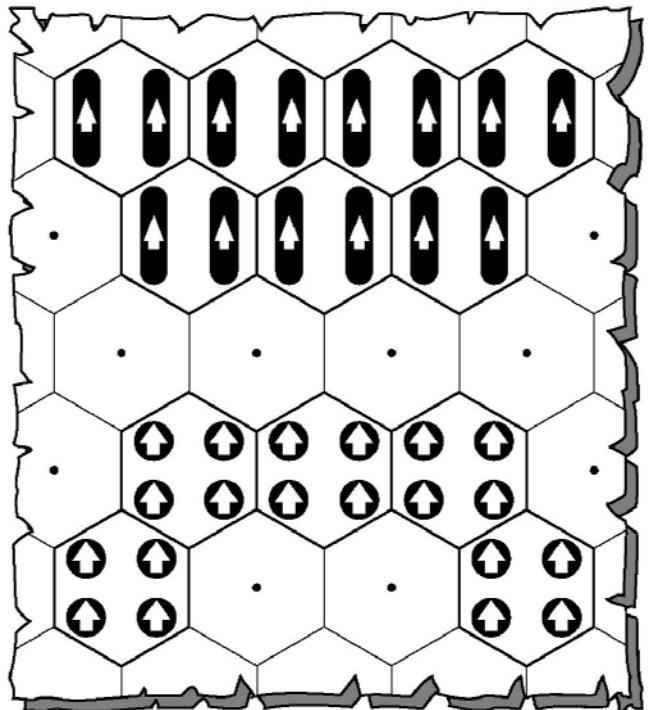
Une unité est organisée uniquement si tous ses socles sont orientés dans la même direction ET si une première ligne de socles (appelée « rang ») perpendiculaire à cette orientation existe ET si aucun rang à l'exception du dernier ne possède de vides ET si chaque rang à l'exception du dernier est composé du même nombre de socles ET si au moins une des deux faces avant de chaque socle de chaque rang après le premier est en contact avec un socle du rang précédent. Le dernier rang peut avoir moins de socles que les autres et/ou posséder des vides.

Dans le dessin au bas de la page précédente, nous pouvons voir que les rangs sont droits et que trois d'entre eux sont représentés. En faisant pivoter ces rangs de 180°, on obtient les 3 orientations manquantes pour un total maximum de 6 orientations (dans les règles du jeu, on représente souvent des unités qui comprennent 3 ou 4 socles ce qui n'est pas réaliste mais qui est une bonne façon de ne pas trop prendre de place).

Les angles chiffrés indiqués en page précédente ne sont utilisés que pour certaines explications. Le symbole « ° » (degré) est utilisé lors de certaines procédures de jeu (par exemple pour les « changements d'orientation » ou les « virages »).

Au début de la partie, il est possible qu'en disposant une unité de façon organisée il vous reste trop peu de figurines pour former un dernier rang complet. Il est possible de les placer à votre convenance dans un dernier rang incomplet et même en laissant des vides. Une telle unité est considérée comme organisée, à moins qu'un ou plusieurs socles ne soient pas orientés dans le même sens que les autres ou que certains socles ne respectent pas les limitations indiquées en début de chapitre.

Exemple : une unité comprenant 8 socles peut être « organisée » de plusieurs façons différentes. 4-4, deux rangs de 4 socles, 6-2, un rang de 6 socles et les deux socles restants n'importe où dans un dernier rang incomplet. Une formation 3-5 est désorganisée puisque le second rang contient plus de socles que le premier. Idem pour une 4-2-2 puisque le deuxième rang est incomplet (il devrait comporter autant de socles que le premier, donc 4). Il est fréquent que le dernier rang soit incomplet mais cela ne cause aucune désorganisation.



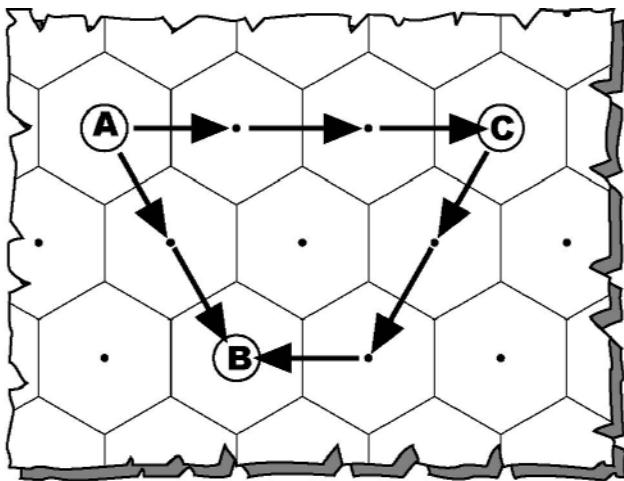
Les unités ci-dessus sont organisées. L'unité de cavalerie est en formation 4-3 standard puisque le fait de ne laisser aucun vide est souvent souhaitable en cas de combat (voir le chapitre « VI. Combat »). L'unité d'infanterie est aussi organisée même si elle possède des vides dans le dernier rang.

Une unité désorganisée est désavantageée en corps à corps ou lors d'un tir et est ralentie et gênée en cas de déplacement. Ces limitations sont expliquées respectivement dans les chapitres « VI. Combat », « IV. Tir » et « V. Mouvement ». En règle générale, il n'est pas conseillé de disposer ses unités de façon désorganisée sur le champ de bataille.

Exemple : toutes les unités en bas de la page suivante sont désorganisées. L'unité A a un front linéaire mais seuls 3 des 4 socles sont orientés dans la bonne direction. L'unité B n'a pas de front linéaire puisque le dernier rang est composé de plus de socles que le premier. Enfin, l'unité C possède un vide dans son premier rang.

I.3.0 DISTANCES

Les distances sont exprimées en cases. La distance entre deux cases correspond au minimum de côtés d'hexagones à franchir pour se déplacer d'une de ces cases à l'autre.

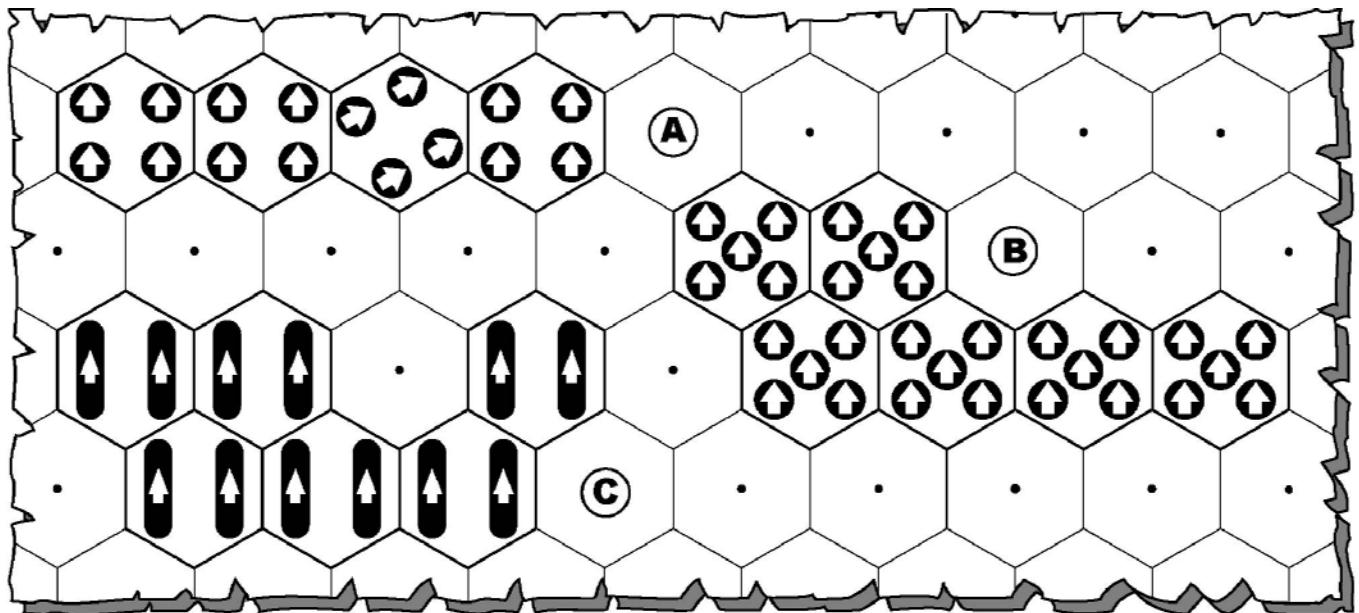


La distance entre la case A et la case C est de 3 cases; la distance entre la case A et la case B est de 2 cases et finalement 3 cases entre la case C et la case B.

I.3.1 Socles adjacents et en contact

Deux cases adjacentes, c'est-à-dire qui partagent un bord commun, sont à une case de distance. Ces cases sont dites « adjacentes » et deux socles sur ces cases sont eux aussi adjacents.

Deux socles qui peuvent se combattre l'un l'autre au corps à corps sont « en contact ». Dans le jeu de base, deux socles adjacents sont toujours en contact. Dans le jeu intermédiaire et avancé, il peut arriver que deux socles adjacents ne soient pas en contact, par exemple dans le cas d'une différence de hauteur trop importante. Deux socles dos à dos (et qui ne peuvent normalement pas se frapper) sont tout de même considérés comme étant « en contact ».



JEU DE BASE

II. CARACTERISTIQUES DES FIGURINES

Les unités et les peuples du monde fantastique de **DEMONWORLD** possèdent différentes caractéristiques. Dans le jeu de base, seuls la protection, la taille, les points de mouvement, le nombre de manœuvres, l'initiative et les armes sont pris en compte. Ces valeurs sont indiquées sur toutes les cartes de recrutement.

II.1.0 PROTECTION

La valeur de protection est donnée sur chaque carte de recrutement après les symboles «  » et «  ». Le nombre qui suit le symbole  indique la valeur de protection de corps à corps qui est uniquement utilisée dans les corps à corps. Celle qui suit le symbole  indique la valeur de protection de tir qui est uniquement utilisée dans les tirs. Plus une unité est lourdement protégée, plus sa valeur de protection est haute. Une protection importante permet d'éviter d'être touché, mais alourdit aussi les combattants et les oblige à se déplacer plus lentement.

II.2.0 TAILLE

La taille d'un socle correspond à la masse et à la hauteur des figurines qui le composent. Les humains et les autres créatures humanoïdes ont une taille de 2, les nains ont une taille de 1 et les ogres et les trolls ont une taille de 3. Plus la taille d'un socle est importante, plus il est dangereux au corps à corps, mais il représente aussi une cible plus facile pour les tirs .

II.3.0 POTENTIEL DE MOUVEMENT ET MANŒUVRES

Sur le champ de bataille, le mouvement est divisé en « Déplacements » et en « Manoeuvres » durant lesquels des points de mouvement (PM) et des manœuvres (respectivement) sont dépensés. Les points de mouvement d'un socle dépendent du peuple qui le compose, de l'armure portée, et des ordres reçus. La carte de recrutement indique les PM disponibles selon les ordres reçus.

La façon dont sont gérés les mouvements est décrite au chapitre « V. Mouvement ».

II.4.0 INITIATIVE

L'initiative représente l'agilité et les réflexes des figurines qui composent les socles. La plupart des peuples ont une initiative de 2 (les elfes 3) alors que les morts vivants ont généralement 0. L'initiative d'un socle peut être modifiée par l'ordre qu'il reçoit ou, dans certains cas, par l'arme dont sont équipées les figurines qui le composent. L'initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les socles combattent au corps à corps.

II.5.0 ARMES

Chaque arme dans **DEMONWORLD** possède une puissance qui lui est propre et qui est comprise entre 1 et 20, 1 étant la plus mauvaise et 20 étant la plus haute.

L'armement d'un socle dépend des armes portées par les figurines qui le composent et surtout par la carte de recrutement correspondante. Une puissance est quelquefois nécessaire lors de certaines situations spéciales, comme lorsque l'on résout les dommages causés par de l'artillerie ou par un grand monstre qui donne des coups de dents, de griffes ou de queue. La puissance utilisée est alors indiquée directement sur la carte de recrutement.

II.5.1 Armes à distance

Les armes à distance sont utilisées pour le tir ou le lancer et sont donc prévues pour causer des dommages à distance. Chaque arme de ce type possède une portée maximale d'utilisation. Pour certaines armes, la puissance diminue avec la distance et si c'est le cas, la carte de recrutement le précise en proposant 2 valeurs de puissance. Ces deux valeurs sont accompagnées des deux portées correspondantes.

Exemple : un socle qui possède des armes à distance décrites comme suit : 6 cases = 6 et 9 cases = 5 peut tirer jusqu'à 6 cases avec une puissance de 6 et jusqu'à 9 cases avec une puissance de 5.

La plupart des troupes équipées d'armes à distance disposent en plus d'armes de base, ou improvisées, qu'elles utilisent si elles ont la malchance de combattre au corps à corps. Si c'est le cas, cela est indiqué sur la carte de recrutement.

Les paragraphes qui suivent ne donnent qu'un point de vue général de l'efficacité d'une arme. Les puissances inscrites sur les cartes de recrutement peuvent différer de celles décrites ici car elles tiennent compte d'autres facteurs (comme le nombre de figurines par socle). Dans tous les cas, les valeurs inscrites sur les cartes de recrutement sont toujours prioritaires.

Frondes. Ce nom est utilisé pour tous les types de frondes. Nous ne faisons aucune différence entre les petites frondes et les grandes frondes en estimant que la puissance des unes est compensée par la cadence de feu plus importante des autres.

Puissance (1 à 6 cases = 3).

Arcs. Nous ne faisons pas la différence entre les différents types de petits arcs puisque les plus récents arcs composites sont d'une utilisation plus aisée mais n'augmentent pas la puissance ni la portée maximale de façon sensible. Notez que l'angle de tir des archers à cheval n'est pas le même que celui de l'infanterie (voir chapitre « IV. Tir »).

Puissance (1 à 9 cases = 4).

Arcs longs. Ces arcs disposent de caractéristiques propres puisqu'ils possèdent une puissance et une portée maximale bien meilleures.

Puissance (1 à 12 cases = 5).

Arbalètes. Ce type d'arme correspond à toutes les arbalètes, qu'elles se chargent manuellement ou mécaniquement. Étant donné que ce chargement est long, une unité d'arbalétriers ne peut tirer que si elle a reçu l'ordre de Tenir sa position (voir chapitre « III. Actions et ordres »).

Puissance (1 à 6 cases = 6 et 7 à 9 cases = 5).

Javelines. Ces armes n'ont qu'un intérêt limité du fait de leur portée très réduite mais sont aussi utilisables au corps à corps. Ce type d'arme correspond aussi aux haches de jet. On estime qu'une figurine équipée de javelines en possède plusieurs et qu'elle les récupère si la situation le permet. Par souci de simplicité, on estime donc qu'elle en possède un nombre suffisant pour toute la bataille.

Puissance (1 à 2 cases = 4 et 3 à 4 cases = 3).

Arquebuses. Ce type d'arme correspond à toutes les armes à feu portatives. Puisque le temps de chargement d'une telle arme est long, une unité ne peut tirer que si elle a reçu l'ordre de Tenir sa position.

Puissance (1 à 4 cases = 7 et 5 à 7 cases = 3).

II.5.2 Armes de contact

Les armes de contact sont uniquement utilisées au corps à corps. Puisque ces armes ne peuvent permettre d'attaquer que des cibles en contact, seule leur puissance est donnée (la portée est inutile).

Les paragraphes qui suivent ne donnent qu'un point de vue général de l'efficacité d'une arme. Les puissances de combat inscrites sur les cartes de recrutement peuvent différer de celles décrites ici car elles tiennent compte d'autres facteurs (comme la taille par exemple). Dans tous les cas, les valeurs inscrites sur les cartes de recrutement sont toujours prioritaires.

Armes de base. Cette catégorie comprend toutes les armes à une main : les épées, les marteaux de guerre, les haches, les masses, les fléaux et les massues.

Puissance (6).

Armes à deux mains. Cette catégorie comprend les hallebardes, les haches et épées à deux mains ainsi que les faux et les grosses massues ou tout autre type d'armes utilisables uniquement à deux mains. Un socle équipé d'une arme à deux mains voit son initiative diminuer de 1 point lors du premier tour d'un corps à corps. Le malus d'initiative n'est jamais valable durant le deuxième tour et les suivants même si le socle en question n'a pas combattu durant le premier tour de corps à corps.

Puissance (9).

Armes improvisées. Cette catégorie comprend les poignards et les dagues ainsi que les petites massues, les pierres et les armes par destination qui n'ont que très peu d'efficacité.

Puissance (4).

Javelines. Peuvent aussi être utilisées à distance (c. f. ci-contre).

Puissance (5).

Épieux. Cette catégorie comprend toutes les lances d'infanterie jusqu'à 3,5 m de long qui sont utilisées d'une seule main. Un socle équipé de cette façon reçoit un bonus d'initiative de 1 point lors du premier tour d'un corps à corps. Cette arme peut être utilisée (sans bonus) durant tous les tours d'un corps à corps. Le bonus d'initiative n'est jamais valable durant le deuxième tour et les suivants même si le socle en question n'a pas combattu durant le premier tour de corps à corps.

Puissance (8 contre la cavalerie et 7 contre l'infanterie).

Piques. Cette catégorie comprend toutes les lances d'infanterie de plus de 3,5 m de long qui sont utilisées à deux mains. Un socle équipé de cette façon reçoit un bonus d'initiative de 2 points lors du premier tour d'un corps à corps. Cette arme peut être utilisée (sans bonus) durant tous les tours d'un corps à corps. Le bonus d'initiative n'est jamais valable durant le deuxième tour et les suivants même si le socle en question n'a pas combattu durant le premier tour de corps à corps.

Puissance (9 contre la cavalerie et 8 contre l'infanterie).

Lances. Ces armes sont très similaires aux épieux et aux piques mais ne peuvent être utilisées que par la cavalerie. Un socle ainsi armé voit sa caractéristique d'initiative augmenter de 1 point au premier tour d'un corps à corps. Une lance ne peut être utilisée que durant le premier tour d'un corps à corps. Ensuite, les cavaliers devront la laisser de côté et utiliser une autre arme (généralement de base) s'ils en possèdent une. Si c'est le cas, ce sera précisé sur la carte de recrutement.

Puissance (7).

Sont considérés comme « cavalerie » (en ce qui concerne la puissance de certaines armes) les grands monstres (dragons, géants, insectes géants, gar'ydwens) et les chars - uniquement dans le jeu avancé - et la cavalerie (toute créature juchée sur une autre) ainsi que les centaures. Ne sont pas considérés comme « cavalerie » l'artillerie, les forteresses mobiles impériales, les machines à vapeur naines, les ogres, les trolls, les « petits » géants dont le socle n'occupe qu'une case, etc.

JEU DE BASE

III. ACTIONS ET ORDRES

Une partie de **DEMONWORLD** se décompose en une série de tours. Dans les règles de base, un tour est subdivisé en cinq phases durant lesquelles tous les joueurs agissent.

Durant la première phase de chaque tour, « la phase d'ordre », vous donnez des ordres à chacune de vos unités en plaçant un jeton correspondant à côté de chacune d'elle. Ce jeton représentera l'ordre donné et ce que l'unité fera, ou sera autorisée à faire, durant les quatre phases suivantes.

Poser un pion d'ordre représente la décision du leader de l'unité quant aux actions à entreprendre durant le tour basé sur SA propre analyse rapide de la situation. Il est donc souhaitable que les joueurs ne passent pas trop de temps à choisir quel ordre donner à quelle unité ni à faire de longs calculs pour savoir si la situation requiert tel ou tel autre. Il serait illogique que vous ayez le temps de peser le pour et le contre vu que le leader lui-même ne le peut pas. Pour les joueurs expérimentés, nous recommandons même de limiter la durée de cette phase à une minute.

III.1.0 ORDRES

Il y a quatre ordres différents dans **DEMONWORLD** et chacun a des effets spécifiques sur le combat et sur le mouvement.

III.1.1 Faire mouvement

Une unité qui a reçu l'ordre de faire mouvement (M) néglige ses capacités offensives pour pouvoir parcourir de plus longues distances. Les soldats rangent leurs armes pour être moins encombrés et ainsi se déplacer avec aisance. Cet ordre est très utile pour redéployer des troupes rapidement, mais reste dangereux en cas d'attaque s'il est donné à proximité de troupes ennemis.

Une unité qui a reçu l'ordre de faire mouvement ne peut pas utiliser d'arme à distance.

Les unités qui font mouvement se déplacent toujours en PREMIER durant la phase de mouvement. Une unité qui fait mouvement ne peut pas engager une unité ennemie en combat.

III.1.2 Harceler

Les unités qui harcèlent n'ont généralement que des armures légères et sont supposées provoquer l'ennemi et faire prendre des décisions instinctives et désordonnées tout en évitant le contact si possible. Une unité qui reçoit l'ordre de harceler (H) a des possibilités variées mais n'est pas totalement performante ni au combat ni lors du mouvement.

Une unité qui a reçu l'ordre de harceler peut tirer durant la première phase de tir du tour.

Les unités qui harcèlent se déplacent en DEUXIÈME durant la phase de mouvement. Une unité qui harcèle peut engager une unité ennemie et reçoit un bonus d'initiative de 1 point lors du premier tour de ce combat.

III.1.3 Charger

Une unité qui reçoit l'ordre de charger (C) peut attaquer une unité ennemie et cause généralement plus de dommages au corps à corps. L'unité met de côté toutes ses armes à distance pour privilégier l'agressivité d'une charge.

Une unité qui reçoit l'ordre de charger ne peut pas utiliser d'arme à distance.

Les unités qui chargent se déplacent en TROISIÈME durant la phase de mouvement. Une unité qui charge peut engager une unité ennemie et reçoit un bonus d'initiative de 2 points lors du premier tour de ce combat.

III.1.4 Tenir sa position

Une unité qui reçoit l'ordre de tenir sa position (T) défend l'endroit où elle se trouve. L'unité ne peut presque pas bouger mais reçoit des bonus défensifs.

Une unité qui reçoit l'ordre de tenir sa position peut tirer durant la seconde phase de tir du tour et ce même si une unité ennemie est entrée en corps à corps avec elle durant la phase de mouvement qui vient d'avoir lieu.

Une unité qui reçoit l'ordre de tenir sa position ne peut ni se déplacer en utilisant des points de mouvement, ni faire de virages et n'est pas autorisée à engager une unité adverse en combat. Par contre,

ses socles peuvent changer d'orientation ou se déplacer indépendamment. Ces manœuvres sont résolues en DERNIER lors de la phase de mouvement. Une unité qui reçoit l'ordre de tenir sa position peut combattre au corps à corps avec un bonus d'initiative de 2 points lors du premier tour de ce combat.

Les termes « virages », « changement d'orientation » et « déplacement indépendant » sont expliqués dans le chapitre « V. Mouvement ».

III.2.0 DECOMPOSITION D'UN TOUR

Les cinq phases d'un tour sont résolues en suivant strictement la procédure qui suit. Lorsque toutes les phases sont terminées, les jetons d'ordre sont ramassés et un nouveau tour commence par la pose de nouveaux jetons.

1. Phase d'ordre

Au début de la phase d'ordre, tous les joueurs posent FACE CACHÉE un jeton d'ordre à côté de chacune des unités qu'ils contrôlent. Aucune unité engagée au corps à corps ne reçoit d'ordre.

Les jetons sont placés face cachée pour que l'adversaire ne sache pas lesquels ont été choisis. Placez les jetons assez près des unités pour qu'il ne puisse pas y avoir confusion ou réclamation au cours du jeu. La position exacte des jetons n'est pas importante. Si une unité se déplace, son jeton d'ordre doit être déplacé avec elle.

Les unités déjà engagées au corps à corps ne reçoivent pas d'ordre. Les actions et les possibilités de ces unités sont décrites au chapitre « VI. Combat ».

Lorsque tous les jetons d'ordres sont posés, ils sont ensuite retournés pour que tous les joueurs puissent les voir durant les quatre phases suivantes. Si une unité n'a pas reçu d'ordre alors qu'elle n'est pas engagée au corps à corps, elle reçoit obligatoirement et immédiatement l'ordre de tenir sa position.

2. Première phase de tir

Toutes les unités qui ont reçu l'ordre de harceler, qui sont organisées et qui ne sont pas engagées au corps à corps peuvent tirer.

Cette procédure est décrite au chapitre « IV. Tir ».

3. Phase de mouvement

Toutes les unités qui ne sont pas engagées au corps à corps peuvent se déplacer et manœuvrer, autant que leurs ordres le leur permettent.

La procédure à suivre est décrite au chapitre « V. Mouvement ».

4. Seconde phase de tir

Toutes les unités qui ont reçu l'ordre de tenir leur position peuvent tirer si elles ne sont pas engagées au corps à corps depuis le tour PRÉCÉDENT.

Cette procédure est décrite au chapitre « IV. Tir »..

5. Phase de corps à corps

Toutes les unités engagées au corps à corps durant ce tour ou depuis un tour précédent combattent normalement. À la fin de la phase, les déplacements des socles engagés sont effectués.

La procédure à suivre est décrite au chapitre « VI. Combat ».

III.3.0 REGLES CONCERNANT LE TOUR

Les actions autorisées par les règles, mais qui ne sont pas explicitement obligatoires, restent optionnelles. Chaque joueur peut décider de ne pas utiliser tout ou partie des actions auxquelles il a droit.

Exemple : un joueur dispose de cinq unités qu'il peut déplacer grâce aux ordres qu'il leur a donnés. Il peut décider d'en déplacer une, deux, trois, quatre, toutes ou aucune selon sa convenance.

Les actions non utilisées sont perdues et ne peuvent pas être transférées à d'autres unités ou utilisées lors d'un tour ou d'une phase suivante.

Exemple : si une de vos unités ne s'est pas déplacée durant la phase de mouvement alors qu'elle en avait le droit, elle ne peut plus le faire par la suite. Vous ne pouvez pas choisir de la déplacer durant une phase suivante ou de déplacer à la place une unité qui n'en avait pas le droit. L'unité pourra se déplacer normalement dans la phase de mouvement du tour suivant mais uniquement si elle a reçu l'ordre adéquat et avec le nombre de PM normalement disponibles.

Exemple : une unité qui ne dépense pas tous ses points de mouvement ou qui attaque ou tire avec seulement une partie de ses socles ne peut transférer ses PM ou ses attaques perdues vers une autre unité, ni les utiliser lors d'un tour ultérieur.

JEU DE BASE

IV. TIR

On définit le tir comme étant l'action d'utiliser une arme à distance pour causer des dommages à un adversaire.

Chaque socle d'une unité organisée ayant reçu l'ordre de harceler peut tirer durant la première phase de tir du tour. Chaque socle d'une unité ayant reçu l'ordre de tenir sa position peut tirer durant la seconde phase de tir du tour.

Une unité ayant reçu l'ordre de harceler ne peut tirer que si elle est organisée. Une unité ayant reçu l'ordre de tenir sa position peut tirer dans tous les cas, même si elle est désorganisée.

Aucun socle appartenant à une unité engagée au corps à corps ne peut tirer.

Cela est vrai même si le socle lui-même n'est pas en contact avec un socle ennemi ; par exemple, parce qu'il se trouve sur le flanc gauche d'une unité attaquée sur le flanc droit. Un tel socle a bien mieux à faire que de chercher des cibles potentielles sur le champ de bataille.

Tous les tirs effectués dans une même phase de tir sont considérés comme simultanés, quel que soit l'initiative des socles en question.

Cela signifie qu'il n'est pas important de résoudre un tir avant un autre. Vous pouvez par exemple commencer par le côté gauche du champ de bataille et poursuivre ensuite vers la droite ou utiliser toute autre méthode de votre convenance. Les socles qui sont équipés d'armes à distance et qui ont le droit de tirer peuvent le faire même s'ils sont déjà censés être touchés. Il est donc souhaitable de gérer les tirs un camp après l'autre, tout en marquant les pertes avec des jetons de blessures. Il sera ainsi aisément de résoudre ensuite les tirs de l'autre camp. Lorsque tous les tireurs auront fait feu, les pertes pourront être enlevées simultanément.

Note : les tirs effectués durant la première phase de tir ne sont pas simultanés avec ceux réalisés durant la seconde phase de tir. Les socles détruits durant cette première phase ne pourront pas participer à la seconde. Si deux unités, l'une avec l'ordre de harceler et l'autre avec l'ordre de tenir sa

position, font feu l'une contre l'autre, les pertes de la première seront prises en compte avant, durant la première phase de tir.

IV.1.0 RESOLUTION DES TIRS

Lorsque vous résolvez un tir, vous devez indiquer précisément quels socles tirent et quelles sont les cibles qu'ils ont choisies. Ensuite, vous pourrez calculer les distances et ainsi calculer la puissance de chaque attaque. Il vous suffira ensuite de vérifier si la cible est touchée et donc éliminée.

Si une unité fait feu, chaque socle qui la compose peut tirer sur un socle adverse ou, si c'est possible, « soutenir » un autre socle de la même unité (voir « IV.1.2 Soutien »). C'est le joueur à qui appartient l'unité qui choisit la façon dont les tirs sont répartis et la façon dont les soutiens sont effectués, mais toutes ces décisions doivent être annoncées avant qu'un seul dé ne soit jeté.

Vous pouvez aussi tirer avec plusieurs socles sur un même socle ennemi (sans soutien). Cette décision doit aussi être annoncée à l'avance. Si le premier tir détruit la cible, les autres tirs sont perdus car il n'est pas autorisé de changer de cible une fois la répartition des tirs annoncée.

IV.1.1 Socles autorisés à tirer

Un socle peut tirer s'il a une ligne de vue dégagée vers le socle qu'il a choisi pour cible et #1 si la cible n'est pas en contact avec elle ou #2 (pour une unité qui a reçu l'ordre de tenir sa position) si la cible choisie vient d'entrer en contact avec elle lors de la phase de mouvement précédente.

Dans le cas d'une unité possédant un ordre T et qui vient d'être engagé au contact, les socles qui tirent peuvent prendre pour cible n'importe quel socle dans leur angle de tir (pas seulement ceux qui appartiennent à l'unité qui vient de les engager).

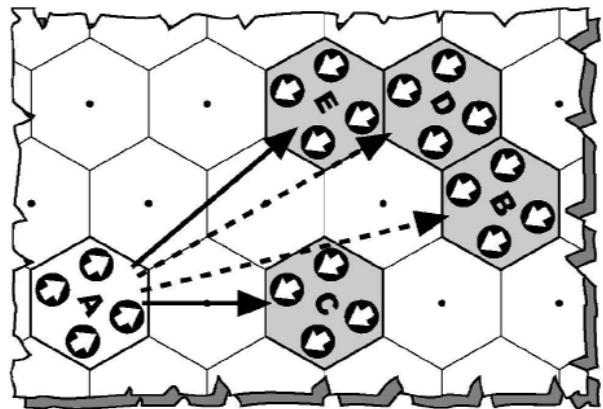
Le premier cas (cible éloignée) est la situation normale du tir. Vos socles tirent sur des adversaires éloignés ou proches mais pas adjacents (sauf dans le jeu intermédiaire, en cas de différence de hauteur très importante entre le tireur et sa cible).

Le second cas (cible qui vient d'entrer en contact avec le tireur) ne concerne que les unités ayant reçu l'ordre de tenir leur position et qui ne tirent pas avant de voir le blanc des yeux de leurs adversaires. Cela signifie qu'elles ne tirent que lorsque les adversaires arrivent au contact. Durant la seconde phase de tir, ces socles ne sont pas encore considérés comme étant au contact et peuvent donc tirer normalement (et combattre dans la phase de corps à corps qui suit). Durant les tours suivants, lorsque les unités seront réellement engagées au corps à corps, elles ne pourront plus tirer.

L'illustration au bas de cette page indique les angles de tir des unités d'infanterie et de cavalerie. Les cavaliers ont un angle de tir plus grand puisque l'on estime qu'ils peuvent pivoter légèrement sur leur selle.

Vous avez une ligne de vue dégagée vers une cible si vous pouvez tracer une ligne droite entre les centres des socles du tireur et de la cible sans que cette ligne ne touche quelque autre socle que ce soit (ami ou ennemi) et s'il se trouve dans votre angle de tir.

En cas de doute, enlevez les deux socles et utilisez une règle placée directement sur les points imprimés au centre de chaque case. Si la règle touche la base d'un autre socle, vous n'avez pas une ligne de vue dégagée et vous ne pouvez pas tirer. Dans le dessin en haut à droite, le socle A peut tirer sur les socles C ou E, mais pas sur les socles B ou D puisque le socle E bloque la ligne de vue vers D et le socle C la ligne de vue vers B.



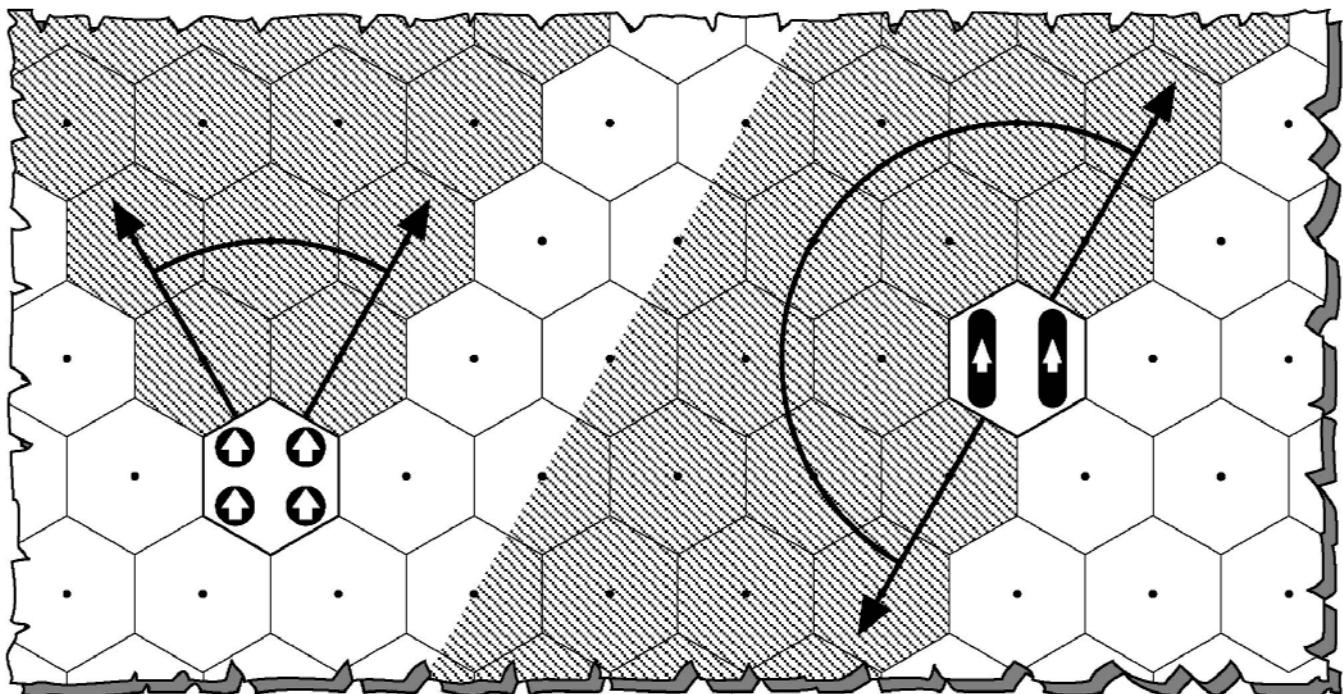
Sur le dessin en haut de la page suivante, seuls les éléments grisés de l'unité A peuvent tirer puisque le second rang ne peut tirer par-dessus le premier.

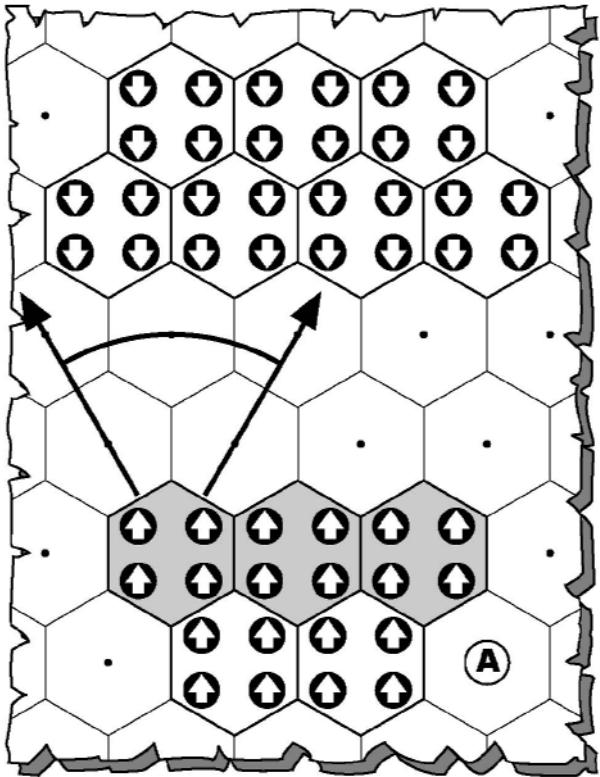
De plus, les socles qui peuvent tirer ne peuvent choisir une cible que si elle se trouve dans leur angle de tir. Le socle de gauche pourra par exemple faire feu sur l'un des trois socles de gauche du premier rang de l'unité ennemie.

IV.1.2 Soutien

Lorsqu'une cible particulièrement bien protégée est attaquée par des armes à distance de faible puissance, il est possible que les tireurs n'aient aucune chance de toucher leur cible. Cela ne pose pas de problèmes dans le cas d'un seul et unique tir.

Mais de la façon dont les tirs sont résolus, la situation serait la même si plusieurs socles faisaient feu sur le même socle (une chance de 0 multipliée par un nombre de socles important finirait toujours par donner 0).





Pour que la simulation soit la plus réaliste possible, nous introduisons le concept de « soutien » qui permet de concentrer les tirs de plusieurs socles sur un même socle ennemi.

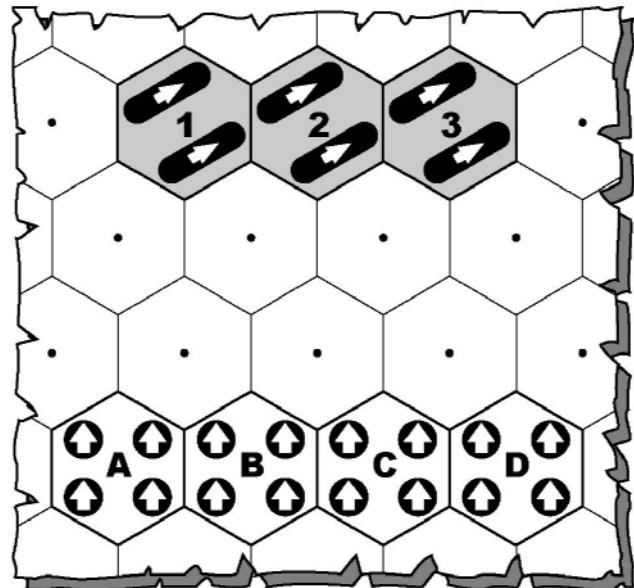
Un socle peut soutenir le tir d'un autre socle de la même unité s'il peut toucher la cible avec une puissance au moins égale à celle du tireur principal. De plus, il doit être en contact avec le tireur principal ou avec un autre socle qui soutient le même tir.

Bien entendu, tous les socles de soutien doivent avoir une ligne de vue vers la cible de l'attaque et cette dernière doit être à portée.

On ne peut soutenir qu'un socle appartenant à la même unité. Le soutien d'un socle appartenant à une autre unité n'est pas possible, même s'il est en contact.

Le soutien doit être effectué avec une puissance au moins égale à celle du tireur principal. Ainsi, un soutien avec une arme de plus faible puissance (ou à une distance telle que la puissance de l'arme est réduite) est impossible. Si vous voulez vraiment effectuer un soutien, il vous faudra attaquer avec le socle possédant la puissance la plus faible et le soutenir avec les socles plus puissants.

Puisque les socles de soutien doivent être au contact avec le socle attaquant ou avec un autre socle de soutien, vous devez créer une chaîne de socles de soutien qui comprend aussi celui qui attaque.



Dans la situation ci-dessus, chacun des socles de A à D peut tirer sur les socles 1 à 3 de la cavalerie adverse. Chaque attaque devant prendre pour cible un socle qui est dans l'angle de tir de chaque socle.

Le socle A peut être soutenu par les socles B et C s'il attaque les socles 1 ou 2 (le socle 3 est en dehors de l'angle de tir de A et ne peut donc pas être pris pour cible par ce dernier, ni pour attaquer, ni pour soutenir).

Le socle A tirant sur le socle 2 ne peut être soutenu par les socles B et D, tandis que le C conduit sa propre attaque puisque cela reviendrait à briser la chaîne de soutien.

Quel que soit le type d'attaque choisi, tous les tirs et tous les soutiens doivent être indiqués avant que le tir proprement dit puisse commencer.

Un socle qui soutient le tir d'un autre ne socle ne peut pas conduire lui-même un tir durant le même tour.

Un même socle ne peut servir de soutien qu'une seule fois par tour.

IV.2.0 EXECUTION DU TIR

Au moment où on exécute le tir, on doit annoncer quel socle tire et quels sont ses soutiens (s'il y a lieu).

Vérifiez pour chaque attaque si le socle qui tire et ceux qui soutiennent sont à portée de tir de la cible. Si un des socles qui soutient est hors de portée, il est simplement ignoré.

Il ne brise pas la chaîne de soutien et ne peut conduire ou soutenir une autre attaque durant la même phase de tir.

Pour calculer le nombre de base d'un tir, additionnez ou soustrayez les facteurs suivants :

+ puissance de l'arme utilisée

- protection de tir (⊗) de la cible.

+2 pour chaque socle de soutien.

+1 pour chaque tranche de 2 segments de taille de la cible qui sont totalement visibles

Puis jetez 1D20. Si vous tirez un résultat inférieur ou égal au nombre de base, vous touchez la cible.

La puissance de l'arme utilisée est tirée de la carte de recrutement du socle qui tire. Notez que pour certaines armes, cette puissance diminue quand la distance à la cible augmente.

La protection de tir (⊗) de la cible est tirée de la carte de recrutement de la cible.

Le nombre de segments de taille de la cible (segments totalement visibles) dépend de la taille de la cible ainsi que de différents facteurs modifiant la visibilité; ceci est expliqué en détail dans le jeu intermédiaire. Pour l'instant, considérez toutes les cibles comme totalement visibles (et utilisez en entier le chiffre de taille indiqué sur leurs cartes de recrutement), ou bien comme non-visibles (à cause d'autres socles disposés entre le tireur et la cible). Ainsi, lorsque vous tirez sur un socle d'infanterie (visible) de taille 2, on considère que 2 segments de taille sont visibles, ce qui augmente le nombre de base de 1. Sur un tir ciblant un socle de nains (de taille 1), seul un segment de taille est visible et le nombre de base reste donc inchangé. En revanche, sur un socle de cavalerie de taille 3, le nombre de base augmente de 1, et il faudrait tirer sur une cible de taille 4 pour le voir augmenter de 2.

Exemple : un socle d'arquebusiers impériaux fait feu à courte distance (puissance 7) sur un socle de barbares non protégés (⊗ de 0, taille visible 2). Le nombre de base est 8 (puissance de l'arme 7, + 1 grâce aux 2 segments de taille visibles, et aucune réduction pour la protection de tir puisque la cible ne porte pas d'armure). Si le joueur tire un 8 ou moins sur le D20, le socle de barbares est touché, détruit et retiré du jeu.

Exemple : un socle d'archers orcs (puissance de l'arme 4) tire sur un socle d'infanterie impériale très protégée (Protection de tir 3, taille visible 2) et est soutenu par un autre socle d'archers. Le nombre de base est 4 (puissance de l'arme 4, - la protection de tir de 3, + 1 grâce aux 2 segments de taille visibles, +2 grâce au socle de soutien). Si le joueur tire un 4 ou moins sur le D20, le socle d'infanterie est éliminé.

IV.3.0 TIRER LORS D'UN CORPS A CORPS

Comme il a déjà été précisé, il est interdit de tirer lorsque l'on est engagé au corps à corps.

Par contre, il est permis de tirer sur des socles eux-mêmes engagés au corps à corps si bien entendu la cible est à portée et en ligne de vue dégagée. Bien que les socles engagés au corps à corps ne se déplacent pas vraiment sur la carte, en réalité ils bougent sensiblement et le combat n'est jamais aussi net qu'il n'y paraît. Si un socle tire lors d'un corps à corps, il y a donc des chances de toucher la mauvaise cible.

Si vous tirez sur un socle engagé au corps à corps, vous devez jeter 1D6. Si le résultat est 1-3, vous touchez la bonne cible et le tir est exécuté normalement. Si le résultat est 4-6, vous touchez ce qui se trouve dans une des six cases adjacentes. Dans ce cas, jetez à nouveau 1D6 et reportez-vous à la rose des vents pour connaître la case touchée. Tout socle qui s'y trouve (même ami) est attaqué avec la puissance normale de l'attaque originale. Si la case est vide, le tir est perdu.

Soutenir une attaque lors d'un corps à corps est interdit.

Afin de simplifier la procédure de tir, il est préférable de calculer si le tir a touché la bonne cible avant de jeter le dé de résolution de l'attaque (ceci est très important surtout si les deux unités en combat n'ont pas la même valeur de protection).

Un socle est engagé au corps à corps s'il est au contact avec au moins un socle ennemi. Les socles qui ne peuvent pas combattre durant ce tour (parce qu'ils sont pris par le côté ou l'arrière) sont tout de même engagés. Par contre, si vous tirez sur un socle appartenant à une unité engagée mais qui n'est pas lui-même au contact avec un socle adverse, l'attaque est résolue normalement.

Lorsque l'on tire lors d'un corps à corps, l'attaquant doit avoir une ligne de vue dégagée vers la cible choisie.

Une attaque (au tir, au corps à corps ou magique) contre (seulement) un de ses propre socle n'est pas autorisée sauf si une règle particulière dit le contraire.

Il est possible qu'il n'y ait pas de ligne de vue dégagée entre la cible finale et le tireur ou que la cible finale soit hors de portée théorique de l'arme de l'attaquant. Une attaque de ce type est résolue normalement puisque les socles sont censés bouger en tous sens et il se peut très bien que le socle visé ait été en vue et à portée un court instant. Si un tel cas se

produit, le tir est effectué en tenant compte de la protection de tir (☒) et du nombre de segments visibles de la cible finale.

Si vous tirez plusieurs fois sur un socle au corps à corps et si la cible originale est détruite avant que tous les tirs ne soient résolus, vous devez tout de même résoudre les attaques restantes (à la différence d'un tir normal) car elles peuvent toucher d'autres cibles que celle qui vient d'être détruite.

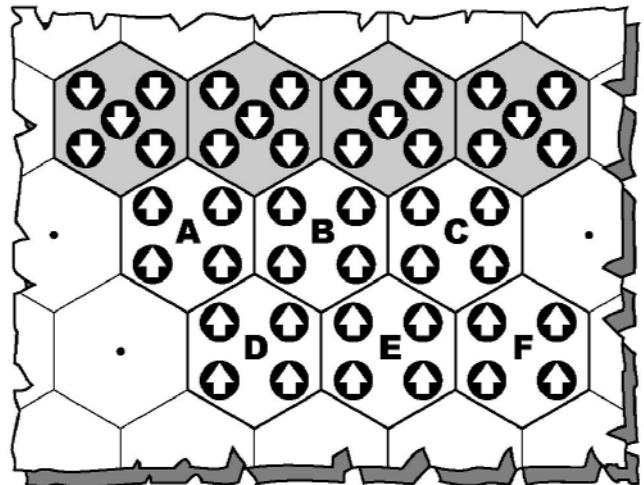
Les règles de « Tirer lors d'un corps à corps » ne sont jamais utilisées par l'artillerie (voir le jeu avancé « XIX. Artillerie ») ou par une unité qui a reçu un ordre T et qui tire sur des socles qui viennent de la contacter.

IV.4.0 APRES LES TIERS

Après une phase de tir, il est possible qu'un ou plusieurs socles aient été retirés du jeu. La formation d'une unité touchée peut être modifiée par des vides et la transformer en unité désorganisée. Les membres de l'unité tenteront de maintenir les rangs et garder une formation organisée au lieu de rester sans bouger comme une horde hurlante criblée de projectiles. Les socles peuvent donc légèrement se déplacer afin de combler les vides et reconstruire la formation originale.

Si une unité a subi des pertes durant une phase de tir, chacun de ses socles qui n'est pas en contact avec un socle ennemi peut se déplacer d'UNE case dans n'importe quelle direction si la case où il arrive était préalablement occupée par un socle de l'unité avant que la phase de tir ne commence.

Ces déplacements ont lieu à la fin de la première ou de la seconde phase de tir selon le moment où les pertes ont été subies. Cette reformation, qui ne compte pas comme un mouvement, ne consomme ni points de mouvement ni manœuvres. Notez qu'une seule case de déplacement est autorisée par socle et que tout changement d'orientation est interdit.



Exemple : dans la situation ci-dessus, l'unité composée des socles de A à F est au contact. Si le socle A est détruit par un tir, le socle D peut prendre sa place mais pas le B puisqu'il est au contact avec un socle ennemi. Les socles E et F ne peuvent pas venir remplacer A puisque cela signifierait se déplacer respectivement de deux et trois cases. Si le socle D remplace le A, le E peut venir remplacer le D et le F, le E parce que toutes ces cases étaient occupées par des socles de l'unité avant le début de la phase de tir.

Il est théoriquement possible qu'après avoir subi des pertes, une unité désorganisée devienne organisée. Par exemple, si le seul socle qui n'était pas orienté dans la même direction est détruit, l'unité devient organisée et reçoit donc des avantages lors des phases suivantes. Ce n'est pas vraiment logique et les auteurs ont conscience de cette lacune. Cependant, ce cas de figure n'existe que très rarement et il ne leur a pas semblé utile de créer des règles spécifiques pour régler ce genre d'illogismes.

Il peut arriver que la formation d'une unité organisée soit tellement mise à mal qu'il ne soit plus possible pour elle de compenser les pertes et de retrouver une formation correcte. L'unité devient alors immédiatement désorganisée. Cette détérioration de la formation entraîne des malus au combat et au mouvement ce qui est somme tout logique lorsque de telles pertes sont subies.

JEU DE BASE

V. MOUVEMENT

Durant la phase de mouvement, les joueurs déplacent leurs unités autant que leurs ordres le leur permettent si elles ne sont pas engagées au contact depuis le tour précédent.

Le déplacement des unités engagées en combat n'est pas résolu durant la phase de mouvement mais à la fin de la phase de combat. Tout cela sera expliqué dans le chapitre « VI. Combat ».

Les règles qui suivent partent du principe que toutes les unités ont plus de trois socles. Des règles spéciales existent pour de telles unités au chapitre intitulé « V.1.7 Unités comprenant moins de quatre socles ».

Durant son mouvement, une unité se déplace ou fait des manœuvres. Lorsqu'elle se déplace, une unité organisée le fait toujours vers l'avant et dépense pour ce faire des points de mouvement. Durant une manœuvre, tout ou partie de ses socles se déplace, change d'orientation ou c'est l'unité tout entière qui fait un virage.

La différence entre le déplacement et les manœuvres est un concept important de ce chapitre et nous distinguerons toujours les deux si cela est nécessaire. Dans les deux cas, tout déplacement ou mouvement d'un ou plusieurs socles, ainsi qu'un changement d'orientation est toujours considéré de façon générique comme un mouvement.

La carte de recrutement de chaque unité indique le nombre de points de mouvement dont elle dispose et le nombre de manœuvres qu'elle peut exécuter.

Le nombre de points de mouvement dépend de l'ordre que l'unité vient de recevoir. Durant la phase de mouvement, une unité ne peut pas dépenser plus de points de mouvement que son ordre le lui permet.

Exemple : une unité caractérisée comme suit : M : 24 / C : 18 / H : 12 peut dépenser, à chaque phase de mouvement, 24 PM si elle reçoit l'ordre de faire mouvement, 18 si elle reçoit l'ordre de charger et 12 si elle doit harceler. Il n'y a pas de valeur associée à l'ordre « T » (tenir sa position) puisqu'une unité qui reçoit cet ordre ne dispose d'aucun point de mouvement (mais peut exécuter certaines manœuvres).

Les points de mouvement sont dépensés en entrant dans

une case adjacente à celle où se trouve le socle et dépendent du type de terrain de cette case. **Comme dans le jeu de base, il n'y a que du terrain plat, le coût pour entrer dans une case est de 3 points de mouvement.** Une unité organisée qui dispose de 18 points de mouvement peut donc parcourir 6 cases.

Le nombre de manœuvres figurant sur la carte de recrutement indique le nombre maximum de manœuvres que l'unité peut exécuter en une même phase de mouvement.

Pour exécuter la première manœuvre d'une phase de mouvement, une unité doit dépenser la moitié de ses points de mouvement. Une unité qui ne dispose que d'une seule manœuvre ne peut pas se déplacer durant la même phase. Les unités qui disposent de plusieurs manœuvres peuvent en exécuter une et se déplacer ensuite avec la moitié de leurs points de mouvement mais ne peuvent pas se déplacer si elles en exécutent plus d'une.

Ce nombre dépend de l'unité. Il prend beaucoup de valeur dans le jeu intermédiaire. Dans le jeu de base, on considère que TOUTES les unités disposent de deux manœuvres quel que soit le chiffre indiqué sur la carte de recrutement.

Exemple : une unité qui dispose de 3 manœuvres et de 18 points de mouvement peut choisir de ne pas manœuvrer et dépenser ses 18 points de mouvement. Elle peut aussi exécuter une manœuvre puis dépenser les 9 points de mouvement restants ou exécuter deux ou trois manœuvres sans se déplacer du tout. Si elle ne disposait que d'une seule manœuvre, elle ne pourrait pas avancer et manœuvrer durant le même tour.

Note importante : les points de mouvement dépensés peuvent affecter le nombre de manœuvres disponibles, et vice versa. Aucune unité ne peut dépenser la totalité de ses points de mouvement ET de ses manœuvres.

Un joueur peut décider de diviser son potentiel de mouvement en déplacements et en manœuvres comme il le désire. Une unité qui peut exécuter une manœuvre et disposer de la moitié de ses points de mouvement après peut manœuvrer et ensuite se déplacer (ou le contraire) ou dépenser une partie de ses points de mouvement, manœuvrer et ensuite dépenser les points de mouvement restants.

Vous ne pouvez pas contre pas accumuler des points de mouvement ou des manœuvres d'un tour sur l'autre. Une unité qui dispose de 10 points de mouvement et qui se déplace en terrain plat (3 PM par case) ne peut jamais dépenser tous ses points de mouvement. Elle ne peut pas garder en réserve son point de mouvement restant pour un tour ultérieur. Les potentiels de mouvement qui ne sont pas multiples de 3 sont primordiaux dans le jeu intermédiaire où différents types de terrains sont utilisés.

Le mouvement d'une unité est terminé si ses points de mouvement ou ses manœuvres sont épuisés, si les règles précisent que le mouvement est terminé ou si le joueur décide de ne plus dépenser de points de mouvement ou de manœuvres.

La fin d'un mouvement est irrémédiable : vous ne pouvez pas revenir en arrière ou garder des points de mouvement pour la suite de la phase en cours.

V.1.0 MOUVEMENT D'UNE UNITE

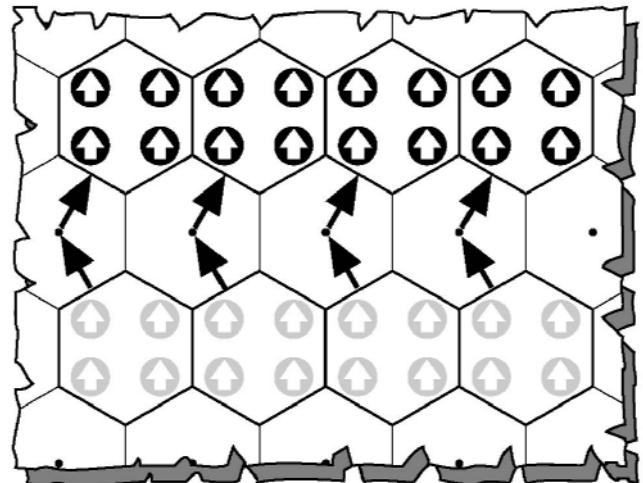
Une unité est (généralement) organisée dans une formation spéciale qu'elle tente de conserver durant toute la durée du mouvement. Une unité qui bouge n'est pas une masse informe de figurines qui se déplacent dans la même direction. Le mouvement est donc une suite de déplacements vers l'avant, de virages et de changements de direction exécutés par l'unité comme une seule et même entité.

V.1.1 Déplacement

Lorsque vous déplacez un socle, vous le placez dans une case adjacente sans modifier son orientation. Si ce déplacement se fait vers l'avant, on considère que c'est un déplacement (au sens strict du terme) et que des points de mouvement sont dépensés. Si ce déplacement se fait vers le côté ou l'arrière, c'est une manœuvre.

Si une unité organisée se déplace vers l'avant, TOUS ses socles sont déplacés de la même façon et sur la même distance sans changer leurs orientations, leurs alignements ou leurs positions les uns par rapport aux autres. L'unité dans son ensemble ne dépense que les points de mouvement nécessaires au déplacement d'un socle.

L'unité organisée ci-contre vient de se déplacer de deux cases et a dépensé 6 points de mouvement (3 PM fois 2 cases). Le déplacement n'a pas besoin d'être exécuté en zigzag comme ci-dessus mais peut aussi permettre de se déplacer légèrement en diagonale.



Tout mouvement d'un socle en dehors de ses deux cases avant (pour une unité organisée) et tout mouvement d'un socle (pour une unité désorganisée) d'une case dans n'importe quelle direction n'est pas considéré comme un déplacement mais comme une manœuvre. Dans ce cas, déplacer l'unité entière d'une case coûte 1 manœuvre.

Si l'unité du précédent exemple avait été désorganisée (parce que les socles n'avaient, par exemple, pas eu la même orientation), l'exécution du même mouvement aurait coûté 2 manœuvres (et donc tous les points de mouvement de l'unité). De la même façon, déplacer cette unité vers la droite, la gauche ou l'arrière (en dehors des cases avant) aurait coûté une manœuvre.

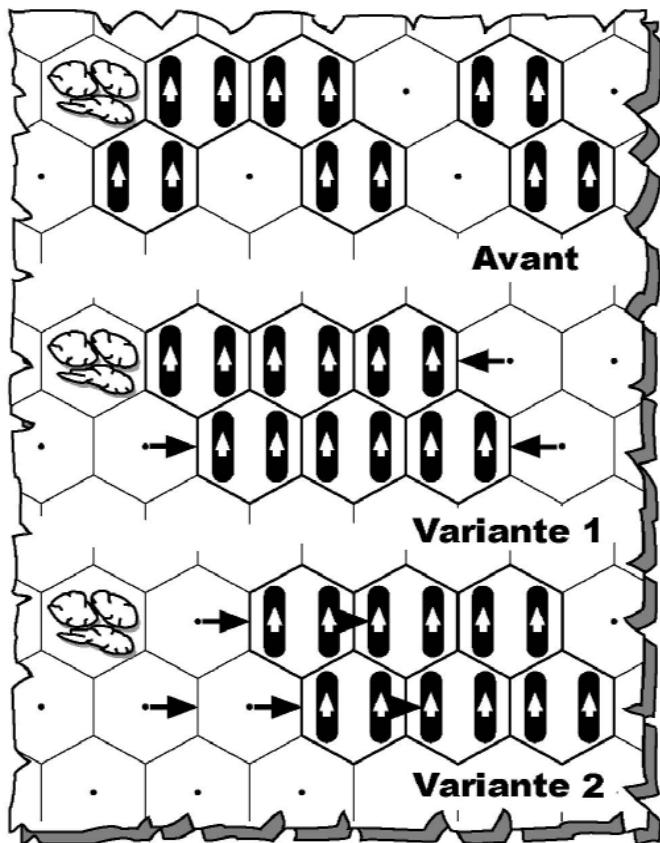
Un mouvement effectué en dépensant des manœuvres sera généralement moins important qu'en dépensant des points de mouvement. Ainsi, les unités désorganisées sont très limitées dans leurs possibilités de mouvement et cette situation doit être évitée autant que possible. Des exceptions raisonnables sont les unités ayant reçu l'ordre de tenir leur position et qui souhaitent tirer dans plusieurs directions ou (dans le jeu intermédiaire) les unités utilisant la formation spéciale du carré.

Malgré tout, il arrive que des pertes soient subies en combat et qu'une unité en ressorte quelque peu secouée et dans une confusion bien légitime. Avant qu'elle ne puisse combattre à nouveau correctement, elle devra déplacer certains de ses socles pour retrouver une formation organisée et ainsi pouvoir se déplacer rapidement à nouveau.

En dehors du déplacement vers l'avant d'une unité organisée, chaque déplacement d'un socle d'une case de distance compte comme une manœuvre. Quel que soit le nombre de socles déplacés, le nombre de manœuvres dépensées est calculé en prenant comme base le socle ayant parcouru la plus grande distance.

L'unité ci-dessous indiquée « Avant » est désorganisée et souhaite se reformer. Les positions finales sont au nombre de deux parmi toutes celles qui peuvent être choisies. Dans la variante 1, 3 socles se sont déplacés d'une case et ce redéploiement a coûté une manœuvre et l'unité dispose encore de la moitié de ses points de mouvement. Dans la variante 2, le socle à l'extrême gauche du dernier rang s'est déplacé de deux cases. Ce regroupement coûte donc 2 manœuvres et l'unité ne dispose donc plus daucun point de mouvement après l'avoir exécuté.

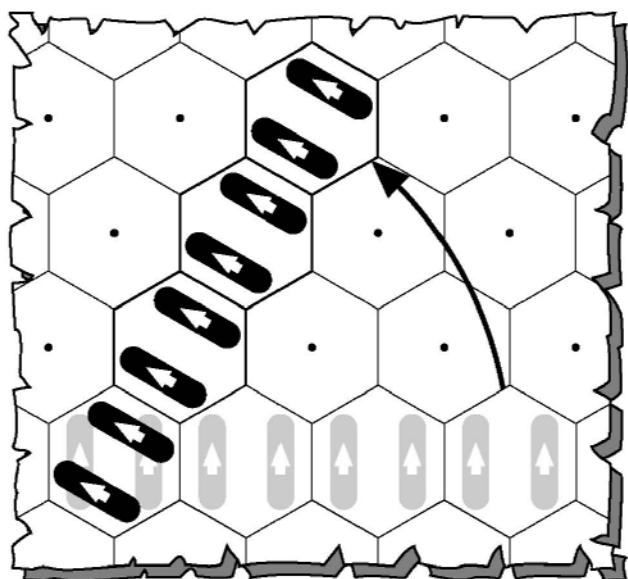
Il faut noter que même une unité organisée qui se déplace vers l'avant peut considérer son mouvement comme une ou plusieurs manœuvres selon le nombre de cases parcourues. Bien que cette règle puisse paraître curieuse, elle est utilisée dans le jeu intermédiaire pour donner un avantage aux troupes qui disposent de plus de deux manœuvres par rapport à celles qui n'en ont que deux. Ces troupes peuvent encore se déplacer tout droit après avoir exécuté deux manœuvres. Dans le même ordre d'idée, les unités qui ont reçu l'ordre de tenir leur position n'ont droit qu'à leur potentiel de manœuvres et aucun point de mouvement. En utilisant cette règle, elles peuvent tout de même se déplacer un tout petit peu vers l'avant. Pour finir, certaines armées, disciplinées mais lentes (les nains par exemple) ont souvent la possibilité de se déplacer plus rapidement avec des manœuvres qu'avec des points de mouvement.



Dans tous les cas ci-contre, l'orientation des socles ne change pas. Si le joueur souhaite faire varier cette orientation, il devra choisir l'une des deux manœuvres suivantes : le virage, qui permet à toute l'unité de tourner en pivotant autour d'un point fixe, ou le changement d'orientation, qui permet à chaque socle de s'orienter à sa convenance.

V.1.2 Les virages

Un virage ne peut être exécuté que par une unité organisée. Si une unité exécute un virage, le socle situé à l'extrême droite (ou à l'extrême gauche) du premier rang reste dans la même case et sert de pivot. Toute l'unité pivote de 60° ou 120° vers l'avant autour de cet axe. Chaque virage coûte un certain nombre de manœuvres selon l'angle choisi et la formation adoptée par l'unité :



Pour une unité dont le front est constitué de cinq socles ou moins, un virage de 60° (120°) coûte une (deux) manœuvre(s). Pour une unité dont le front est constitué de six socles ou plus, un virage de 60° coûte deux manœuvres, et les virages de 120° sont interdits, même si l'unité dispose de 3 manœuvres.

L'unité dessinée ci-dessus vient de faire un virage de 60° vers la gauche et de dépenser une manœuvre (puisque le front de l'unité est de 4 figurines). Si ce virage avait été de 120°, il aurait coûté 2 manœuvres. La forme de l'unité ne change pas lorsqu'elle exécute un virage : les socles restent solidaires et sont tous déplacés en même temps.

Une unité ne peut faire un virage que vers l'avant. Un virage vers l'arrière est une manœuvre très complexe qui doit être réservée aux troupes entraînées du XVIII^e et XIX^e siècles plutôt qu'aux peuples d'un monde fantastique.

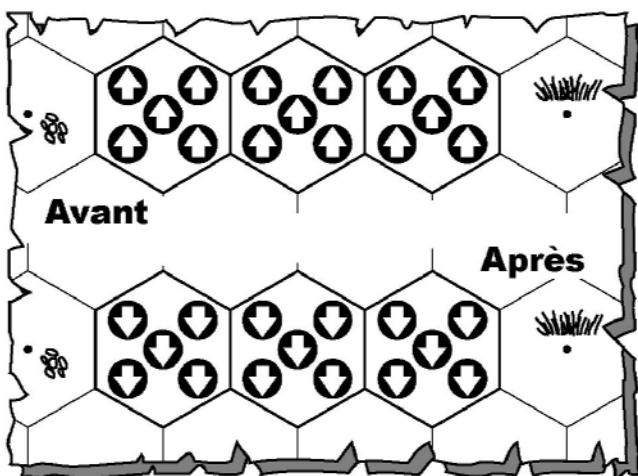
Un virage vers la droite ne peut pas être combiné avec un virage vers la gauche durant la même phase

de mouvement. Cette règle permet d'éviter qu'une unité de 5 socles de large avance de 5 cases après avoir exécuté un virage dans chaque direction.

Naturellement, une unité avec trois manœuvres (ou plus) pourra faire un virage, se déplacer d'une case en dépensant une manœuvre, puis refaire un virage mais uniquement dans la même direction que le premier.

V.1.3 Les changements d'orientation

Lors d'un changement d'orientation, chaque socle de l'unité qui dépense une manœuvre peut être réorienté au choix du joueur qui la contrôle et indépendamment des autres. Les changements d'orientation doivent être réalisé par tranche de 60°. Un changement d'orientation compte comme une seule manœuvre, quel(s) que soit le ou les angle(s) choisi(s) ou le nombre de socles ainsi déplacés.



Tous les socles de l'unité ci-dessus ont pivoté de 180°. Cela coûte une manœuvre à l'unité.

Une unité qui est organisée avant le changement de direction ET qui a réorienté tous ses socles dans la même direction ET qui se retrouve désorganisée suite à cette manœuvre peut déplacer d'une case tous les socles dont elle dispose à condition que ce soit nécessaire pour recréer une nouvelle formation organisée. Cette case de déplacement « gratuite » ne coûte ni point de mouvement, ni manœuvre en plus

de celle dépensée pour effectuer le changement d'orientation.

Dans l'illustration ci-dessous, l'unité était organisée malgré le vide dans son dernier rang mais devient désorganisée après avoir effectué un demi-tour puisque c'est maintenant le premier rang qui possède un vide. Puisque l'unité était organisée et que TOUS les socles ont été tournés de 180°, elle peut déplacer tout ou partie de ses socles pour regagner une formation organisée sans avoir à dépenser quoi que ce soit.

Si ce déplacement d'une case gratuite n'est pas suffisant, les socles peuvent continuer à se déplacer pour se regrouper mais en payant normalement une manœuvre par case de déplacement supplémentaire (quel que soit le nombre de socles déplacés, le nombre de manœuvres dépensées est calculé en prenant comme base le socle ayant parcouru la plus grande distance).

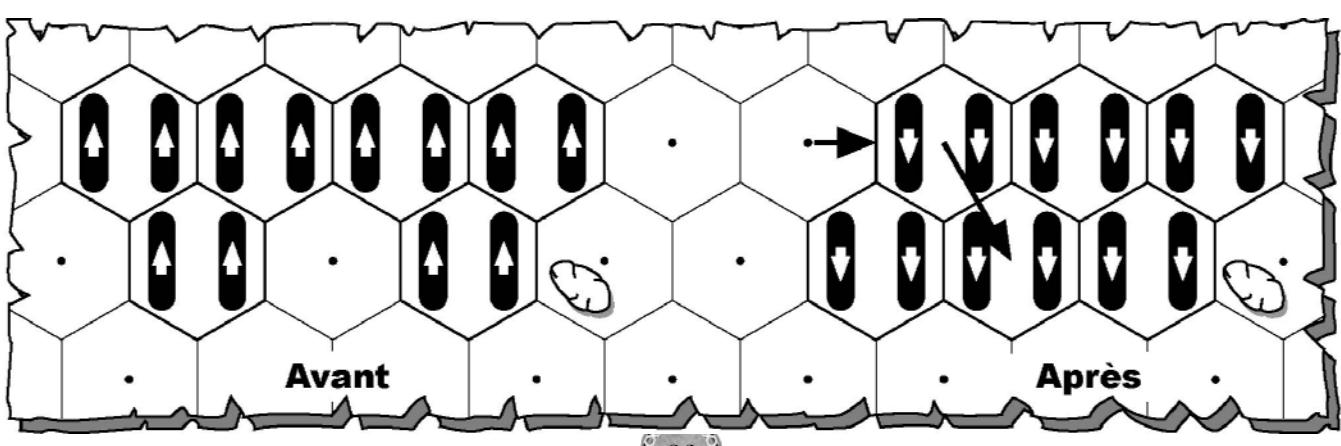
Une unité désorganisée peut toujours tenter une reformation mais ne dispose d'aucune case de mouvement gratuite.

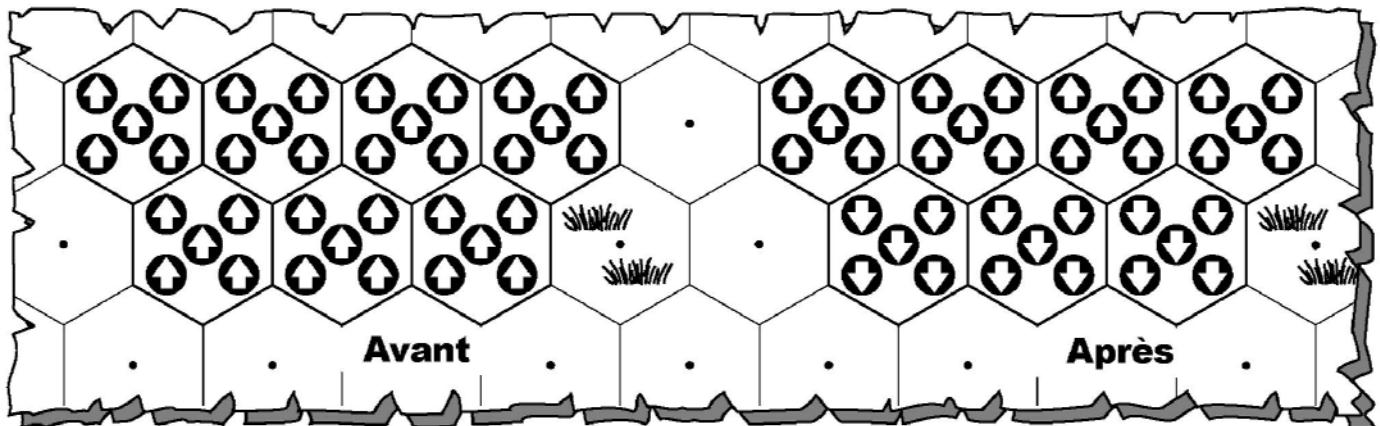
Dans la plupart des cas, les socles pivoteront du même angle et dans la même direction mais ce n'est en aucun cas obligatoire et il n'est même pas nécessaire que tous changent d'orientation.

Dans le schéma à la page suivante l'unité vient de dépenser une manœuvre, même si tous les socles n'ont pas changé d'orientation.

V.1.4 Les changements de formation

Strictement parlant, chaque mouvement d'un socle indépendamment des autres (d'une ou plusieurs cases) est un « changement de formation » car il modifie la forme de l'unité. En utilisant ce type de mouvement, vous pouvez donner n'importe quelle forme aux unités que vous contrôlez. La plupart de ces « formations » sont désorganisées. Cela est totalement autorisé. Nous parlerons ici de l'augmentation et de la réduction du front de l'unité.





Pour agrandir le front, vous devez augmenter le nombre de socles présents au premier rang de l'unité. Si cela est nécessaire, les rangs suivants doivent aussi être modifiés pour garder une formation organisée. Cette manœuvre est très importante puisqu'elle est généralement utilisée juste avant le corps à corps pour augmenter le nombre de socles qui pourront combattre.

Pour réduire le front, vous devez diminuer le nombre de socles présents au premier rang de l'unité. Si nécessaire, un ou plusieurs nouveaux rangs devront être créés avec les socles en surplus si l'unité souhaite rester organisée. Cette manœuvre est nécessaire pour se déplacer entre deux obstacles ou pour éviter d'avoir à couper son unité en deux ce qui, dans le jeu intermédiaire est très désavantageux en cas de « test de moral ».

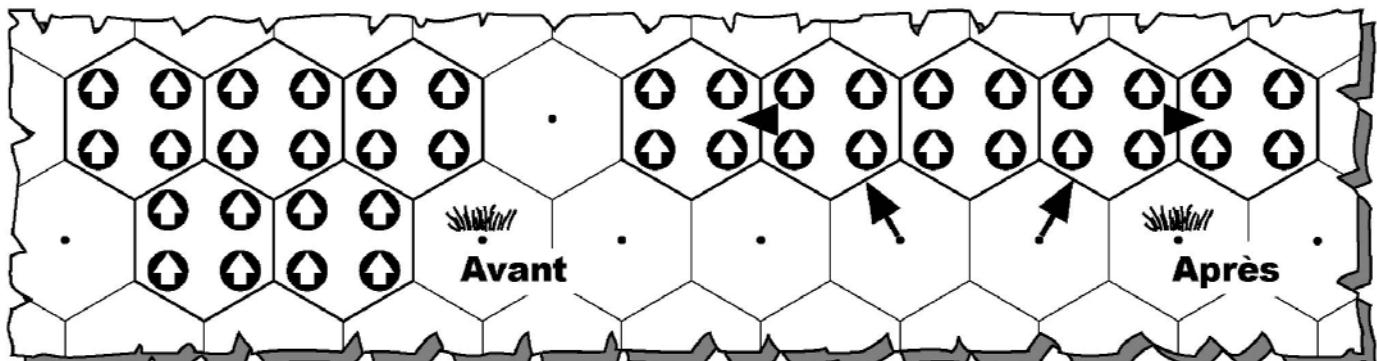
Tous les déplacements de socles nécessaires pour changer de formation comptent comme des manœuvres. Comme d'habitude, le nombre de manœuvres dépensées est calculé en prenant comme base le socle ayant parcouru la plus grande distance.

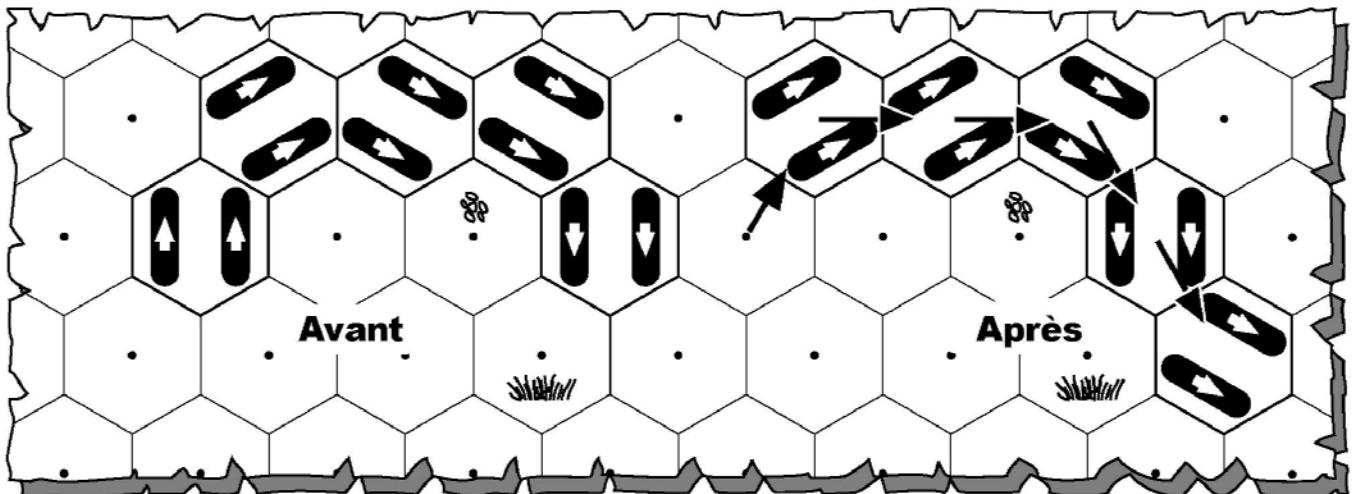
L'unité ci-dessous vient d'augmenter son front de 3 à 5 socles en exécutant une seule manœuvre.

V.1.5 Combinaison de plusieurs manœuvres

Un changement d'orientation ou un déplacement d'un ou plusieurs socles compte toujours comme une seule manœuvre pour l'unité, même si tous les socles ne se sont pas déplacés ou n'ont pas changé d'orientation.

Il n'est pas permis de déplacer certains socles, de changer l'orientation de certains autres et dépenser ainsi une seule manœuvre. Lorsque ces deux actions sont exécutées, cela compte toujours pour deux manœuvres (ou plus selon le nombre de cases parcourues).





V.1.6 Le déplacement en colonnes

Jusqu'à présent, nous sommes partis du principe qu'une unité organisée possédait au moins deux figurines sur son premier rang puisque la formation généralement utilisée en combat comporte 5 socles dans son premier rang. Ces unités sont dites déployées en « ligne ».

Une unité, par contre, peut réduire son front à un seul socle de large, par exemple pour passer entre deux obstacles très rapprochés ou pour suivre une route (dans le jeu intermédiaire). Ces unités sont dites déployées en « colonnes » et sont sujettes à des règles légèrement différentes.

Une colonne est une formation d'un socle de large. Tous les socles de l'unité doivent être orientés et placés de façon à ce que le socle précédent (s'il y en a un) soit dans l'une des deux cases qui lui font face.

Vous pouvez donc déployer une colonne en une ligne courbe, un demi-cercle ou autre.

Une colonne est une formation organisée.

C'est une exception technique aux règles concernant l'organisation des unités puisqu'elle est théoriquement désorganisée si l'on suit strictement la définition de ce terme, tous les socles n'étant pas obligatoirement orientés dans la même direction.

Si une colonne bouge, le premier socle peut changer d'orientation et se déplacer dans l'une de ces (nouvelles) cases de front. Chaque socle suivant doit se déplacer dans la case laissée vacante par le socle précédent puis changer d'orientation pour que l'édit socle soit dans l'une de ses nouvelles cases de front. Tant que la colonne exécute ce genre de mouvement, l'unité ne dépense que les points de mouvement nécessaires au mouvement de l'un de ses socles. Les changements d'orientation sont gratuits et ne coûtent même pas de manœuvres.

L'unité ci-dessus illustre à merveille la règle précédente. Les changements d'orientation ne coûtent aucune manœuvre.

Une colonne ne peut pas exécuter de virages.

Les socles d'une colonne peuvent changer d'orientation sans que le socle précédent soit dans l'une de ces deux cases de face, mais cela compte comme une manœuvre et désorganise souvent l'unité.

Si les socles changent d'orientation pour tous se retrouver dans la même et si cela désorganise la colonne, l'unité dispose d'un déplacement gratuit d'une case des socles indépendamment afin de créer une nouvelle formation organisée (et qui peut ne pas être une colonne).

V.1.7 Unités comprenant moins de quatre socles

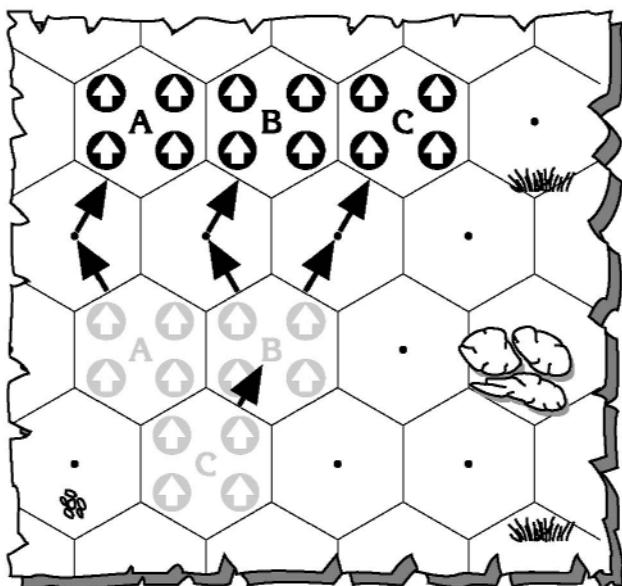
Le nombre de socles d'une unité peut être réduit à moins de quatre socles à cause des pertes subies. Cette situation est fréquente dans le jeu de base. Dans le jeu intermédiaire, cette situation est rare puisque les règles de moral auront mis en déroute l'unité bien avant qu'elle ne soit réduite ainsi. Par contre, il existe des troupes assez fanatiques, ou des morts vivants, qui feront fi des pertes et se défendront jusqu'au dernier. Il existe aussi des unités qui commencent la partie avec moins de quatre socles (les hommes-arbres par exemple)

Une unité qui comporte moins de quatre socles est appelée « petite unité » et reçoit plusieurs avantages durant son mouvement.

Lorsqu'une petite unité bouge, chaque socle peut se déplacer indépendamment de la formation et de la direction de l'unité en dépensant des points de mouvement ou des manœuvres (et ce, même si elle est désorganisée). Elle doit cependant tout faire pour garder une certaine cohésion (c'est-à-dire que chaque socle doit essayer de rester adjacent aux

autres socles de l'unité). L'ordre qu'a reçu l'unité détermine le nombre de points de mouvement disponibles. Les socles d'une unité qui a reçu l'ordre de tenir sa position peuvent se déplacer d'une case par manœuvre dépensée.

Les changements d'orientation sont toujours gratuits.



Le dessin ci-dessus explique ces règles. Les socles A et B ont bougé de 2 cases en dépensant 6 points de mouvement pendant que le socle C en a dépensé 9 en bougeant de 3 cases. Si le joueur le désire, tous les socles peuvent exécuter un changement d'orientation gratuit.

Notez cependant que toutes les autres règles concernant le mouvement sont applicables aux petites unités. Pour engager le combat par exemple, une petite unité doit respecter toutes les restrictions données au chapitre « V.3.2 Engager le combat » (avoir un ordre H ou C, être organisée, etc.).

Une petite unité ne peut pas faire de virages.

Une unité n'est « petite » que si le total de ses socles est inférieur à quatre. Les unités plus importantes doivent suivre les règles normales, même si elles sont divisées en groupes de moins de quatre socles.

V.2.0 DECOMPOSITION D'UNE PHASE DE MOUVEMENT

La phase de mouvement est composée de QUATRE séquences. Dans la première, les joueurs déplacent les unités qui ont reçu l'ordre de faire mouvement. Dans la deuxième, les unités qui ont reçu l'ordre de harceler bougent. Dans la troisième, c'est au tour des unités qui ont reçu l'ordre de charger et, finalement, dans la dernière, ce sont celles qui ont reçu l'ordre de tenir leur position qui peuvent utiliser les manœuvres dont elles disposent.

Une unité ne peut bouger QUE durant la séquence réservée à l'ordre qu'elle a reçu.

Par exemple, si durant la séquence des unités faisant mouvement vous n'avez pas déplacé une unité qui avait reçu cet ordre, elle ne peut plus se déplacer durant ce tour.

Lors de CHAQUE séquence, c'est le joueur qui dispose du MOINS d'unités qui ont reçu cet ordre qui décide s'il les déplacera avant ou après son adversaire. En cas d'égalité, on jette un dé pour déterminer aléatoirement qui se déplace le premier.

Exemple : le joueur A possède 3 unités qui ont reçu ordre de faire mouvement. Le joueur B n'en a pas. Le joueur A déplace les 3 unités. Il n'y a pas d'ordre à déterminer puisqu'un seul camp possède des unités à déplacer durant cette séquence. Les joueurs ont chacun 2 unités possédant l'ordre de harceler. On tire alors au sort la façon dont cette séquence va être résolue : soit A-A-B-B soit B-B-A-A. Le joueur A dispose de 4 unités avec l'ordre d'attaquer et le joueur B en possède 2. C'est le joueur B qui en possède le moins et qui choisit la façon dont va être résolue cette séquence : soit A-A-A-A-B-B s'il laisse son adversaire agir avant lui, soit B-B-A-A-A-A s'il choisit de bénéficier de cet avantage. Après ces trois premières séquences, la dernière, réservée aux unités ayant l'ordre de tenir leur position, est résolue de la même façon.

Cette règle peut sembler compliquée au premier abord mais elle peut souvent être simplifiée. Si les deux joueurs ont des unités ayant reçu le même ordre mais qui sont très éloignées les unes des autres, elles peuvent se déplacer simultanément sans que cela n'affecte réellement le jeu. L'ordre des séquences (les ordres de faire mouvement avant les ordres de harceler, etc.) est par contre très important. Mais une fois ces quatre séquences définies, la façon dont sont déplacées les unités n'est importante que si cela affecte réellement le jeu.

Durant chaque séquence de la phase de mouvement, chaque joueur déplace ses unités l'une après l'autre.

Vous vous rendrez rapidement compte que cette règle stricte peut occasionner quelques désagréments et rendre impossibles les déplacements que vous aviez prévus. Par exemple, une unité ayant reçu l'ordre de harceler qui devait se déplacer tout droit peut être gênée par une unité s'étant déjà déplacée parce qu'elle a reçu l'ordre de faire mouvement. De la même façon, vous pouvez disposer d'une unité ayant un ordre d'attaque en prévoyant de foncer vers une unité ennemie pour vous retrouver devant une unité qui s'est déplacée durant une séquence précédente et qui n'est plus à portée.

V.3.0 DEPLACER PLUSIEURS UNITES

Jusqu'à présent, nous avons estimé qu'une unité pouvait bouger comme elle le désirait autant que ses points de mouvement et ses manœuvres le lui permettaient et qu'aucun obstacle ne se dressait sur son chemin. C'est en fait bien loin de la réalité du champ de bataille. Les autres unités, qu'elles soient amies ou ennemis, peuvent gêner la progression de l'unité qui est en train de bouger et, de plus, engager un combat est soumis à plusieurs restrictions importantes. Les règles qui suivent prennent ces situations en compte.

Aucun socle ne peut se trouver « sur » un autre socle (ami ou ennemi) avant, pendant ou après le mouvement.

Si vous voulez déplacer une de vos unités et si une autre se trouve sur son chemin, vous devrez soit passer à côté, soit donner des ordres qui permettront à l'unité qui gêne de laisser sa place à l'autre. Dans tous les cas, il est interdit de « traverser » une autre unité. Cela concerne aussi les unités qui exécutent des virages et il ne doit y avoir aucune unité sur les cases situées entre la position de départ et la position d'arrivée.

Dans le jeu avancé, certains grands monstres et machines de guerre peuvent exécuter une attaque d'écrasement qui est une exception aux règles ci-dessus.

V.3.1 Mouvement près d'une unité ennemie

Dans la phase de mouvement, les unités bougent les unes après les autres. Théoriquement, une unité peut donc engager un adversaire ou réaliser des tas de manœuvres complexes devant lui sans qu'il puisse réagir. Cela est dû au mouvement séquentiel et n'est pas logique du tout. Le contact avec l'ennemi est donc géré par des règles complémentaires qui empêchent la situation de devenir illogique.

Tout mouvement qui amène un socle en contact avec un socle ennemi est considéré comme une attaque.

Ce « mouvement » peut aussi bien être dû à un déplacement dépensant des points de mouvement qu'à une manœuvre quelle qu'elle soit (virage, changement de formation, déplacement d'un socle indépendamment des autres, etc.).

Cette limitation dépend aussi de l'état de l'unité (engagée ou non) avant cette attaque.

Les socles d'une unité déjà engagée en combat avec une unité adverse peuvent attaquer des socles

appartenant à une autre unité.

Une unité est déjà engagée en combat si elle est entrée au contact durant cette phase de mouvement ou si elle l'est déjà depuis un ou plusieurs tours.

Une unité attaquante qui vient d'entrer en contact avec un ennemi durant cette phase de mouvement peut, dans certains cas précis, déplacer plusieurs socles afin d'en amener un nombre plus important au contact. Bien entendu, ce déplacement peut amener certains socles à entrer au contact avec une autre unité ennemie. Tout cela est expliqué au chapitre suivant « V.3.2 Engager le combat ».

Une unité déjà engagée depuis plusieurs tours peut, à la fin de chaque phase de corps à corps, déplacer quelques socles afin d'en amener un nombre plus important au contact (voir le chapitre « VI. Combat »).

Puisque dans les deux cas ci-dessus les distances parcourues sont très réduites, une attaque contre une autre unité n'est possible que si elle est très près de la cible originale. Les restrictions du prochain paragraphe ne sont pas à prendre en compte puisque le chaos de la bataille incite les socles à taper sur tout ce qu'ils peuvent atteindre.

Une unité qui n'est pas encore engagée au contact peut attaquer une unité ennemie seulement si elle est organisée ET si elle a reçu un ordre de charge ou de harcèlement ET si elle se déplace vers l'avant au moment où le contact se produit.

Voici quelques commentaires au sujet du paragraphe précédent.

L'unité qui attaque doit être organisée. Les unités désorganisées sont occupées à retrouver une cohérence et ne peuvent donc pas lancer d'attaque. Elles peuvent par contre tenter de retrouver leur organisation en dépensant des manœuvres puis se lancer à l'attaque avec le potentiel de mouvement restant (si l'unité respecte les deux autres restrictions).

L'unité qui attaque a reçu l'ordre de charger ou de harceler. Les unités ayant reçu l'ordre de faire mouvement ou de tenir leur position n'ont pas le droit d'attaquer (mais elles peuvent combattre normalement si on les attaque).

L'unité qui attaque avance vers l'avant au moment où le contact se produit. Il importe peu que ce mouvement soit issu d'une consommation de points de mouvement ou d'une manœuvre tant que le contact est établi par le déplacement des socles vers leur case de face. Vous ne pouvez pas, par exemple, engager une unité adverse en déplaçant vos socles vers ses côtés (droite ou gauche) ou vers l'arrière pour

ensuite changer d'orientation afin de frapper.

Naturellement, l'unité qui attaque doit dépenser le nombre normal de points de mouvement et/ou de manœuvres pour arriver au contact de l'ennemi. Si, durant son déplacement vous vous rendez compte que vous ne pourrez pas engager une unité adverse, vous devez vous arrêter au moment où vos points de mouvement et/ou vos manœuvres sont épuisés ou, si la situation se produit avant, lorsque vous êtes à une case des socles ennemis. D'un autre côté, vous n'avez pas besoin que TOUS vos socles soient au contact avec l'ennemi. Les deux unités sont engagées au combat dès qu'UN socle entre au contact avec un socle ennemi.

V.3.2 Engager le combat

Déplacez l'unité attaquante jusqu'à ce qu'au moins un de ses socles soit au contact avec l'unité ennemie qui doit être attaquée.

La plupart du temps, après un déplacement ou une manœuvre, plusieurs socles seront au contact et ce n'est pas du tout gênant en ce qui concerne les règles qui suivent (au contraire).

Arrêtez votre mouvement dès le premier contact et demandez à votre adversaire si l'unité attaquée a déjà bougé durant la phase de mouvement en cours.

Le mouvement des unités ayant reçu l'ordre M est obligatoirement terminé puisqu'elles ne peuvent être attaquées que par des unités ayant reçu un ordre H ou C. Cela est aussi vrai pour les troupes H attaquées par des troupes C. Le mouvement des troupes T est toujours résolu en dernier et ne peut donc jamais être terminé. La même chose s'applique aux troupes C attaquées par des troupes H. Si une unité H attaque une autre unité qui harcèle ou si une unité C attaque une autre unité qui charge, le mouvement dépend de la décomposition déterminée par l'un des deux joueurs (voir chapitre « V.2.0 Décomposition d'une phase de mouvement »).

Si l'unité attaquée a déjà bougé, tous ses socles restent dans la même position et dans la même direction et le déplacement de l'unité attaquante se termine comme indiqué ci-dessous.

Il est donc spécialement avantageux d'attaquer par le côté ou l'arrière une unité qui s'est déjà déplacée puisque la plupart des socles ennemis ne pourront pas combattre dans la phase de combat qui suit.

Si l'unité attaquée n'a pas encore bougé, tous ses socles qui ne sont pas au contact d'un socle adverse peuvent MAINTENANT se déplacer indépendamment ou changer d'orientation en dépensant normalement des manœuvres. Les socles au contact peuvent simplement changer d'orientation.

Cette réaction à l'attaque ennemie est en fait une anticipation du contact qui va avoir lieu. Les unités attaquées ne peuvent bien entendu plus bouger durant cette phase de mouvement. Les déplacements peuvent être effectués afin d'amener plus de socles au contact ou, au contraire, essayer de sauver le maximum de socles du choc à venir.

Après cela, l'unité attaquante termine son mouvement. Tous les socles qui ne sont pas encore au contact avec un socle ennemi peuvent MAINTENANT se déplacer dans la direction qui leur fait face jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de points de mouvement ou de manœuvres ou que le contact soit établi. AUCUN changement de direction n'est autorisé.

Exemple : une unité avec un ordre C possède 12 PM. Si l'unité en dépense 6 (et ne fait aucune manœuvre) pour engager le combat, les socles qui ne sont pas encore au contact pourront dépenser les 6 PM restants pour avancer (de 2 cases en terrain plat) vers l'avant afin de tenter d'entrer au contact.

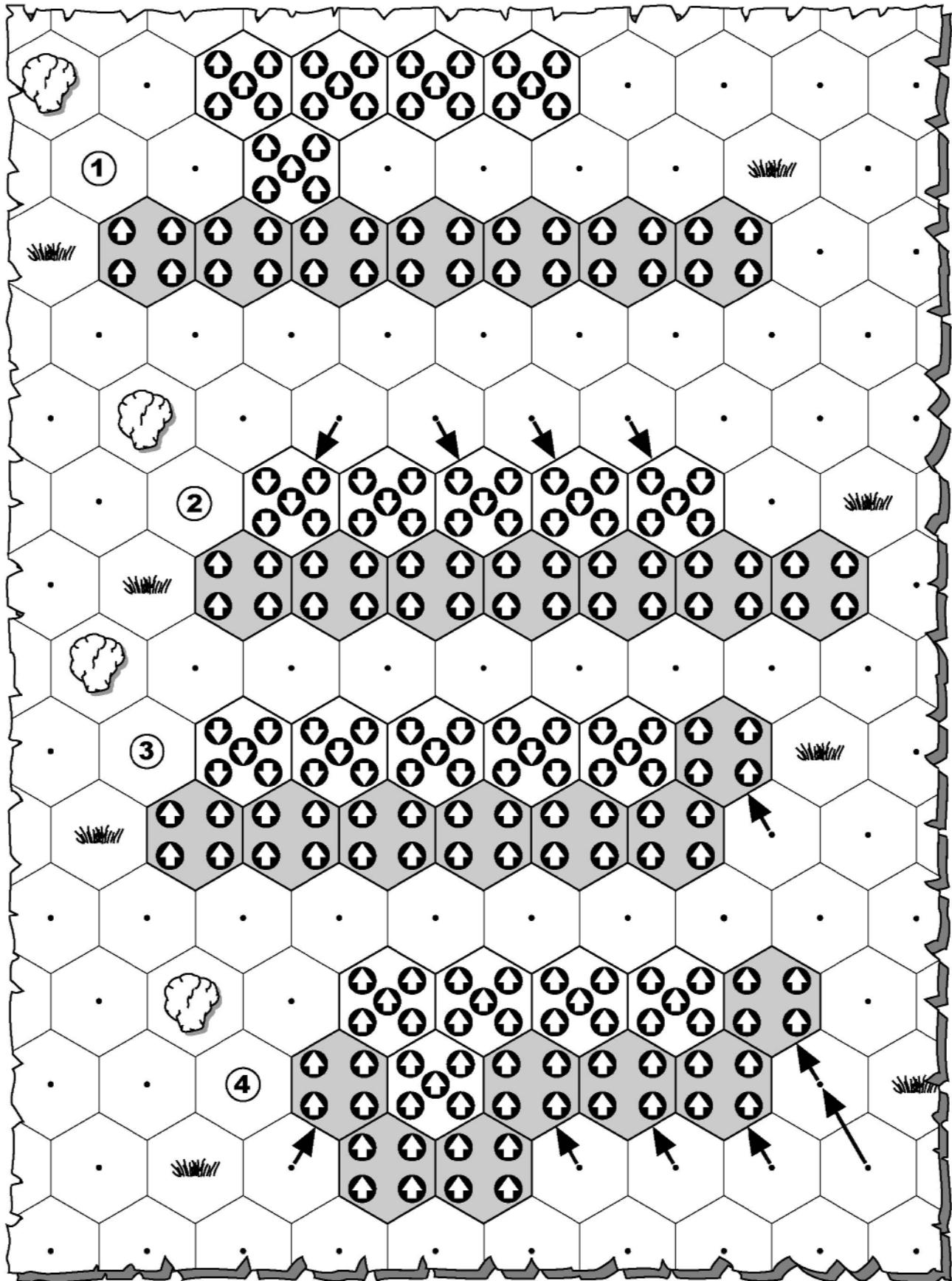
Exemple : une unité qui dispose de 4 manœuvres en dépense 2 en début de mouvement pour retrouver une formation organisée. Elle utilise sa troisième manœuvre pour engager le combat et dépense la manœuvre restante pour avancer les socles pas encore au contact d'une case vers l'avant.

Exemple : une unité qui dispose de 2 manœuvres vient de dépenser la moitié de ses points de mouvement pour engager le combat. Les socles peuvent soit dépenser la manœuvre ou les points de mouvement qui leur restent. La décision dépend surtout du nombre de PM restants et (dans le jeu intermédiaire) du coût nécessaire pour parcourir une case de plus.

Le joueur a le droit d'engager le combat en dépensant des points de mouvement et ce, même si chaque socle n'en a pas dépensé le même nombre. C'est une exception aux règles sur le déplacement (et qui précisent que la dépense de points de mouvement n'est possible que si tous les socles parcourent la même distance).

Le dessin ci-dessous démontre la façon dont sont gérés les engagements entre unités. Nous estimons que les socles de l'unité grisée appartiennent à une unité qui vient d'entrer au contact avec l'autre. En (1), le contact est établi et la procédure de mouvement interrompue.

Si l'unité attaquée dans le dos peut encore bouger durant cette phase de mouvement, elle peut réorienter et avancer ses socles (en dépensant 2 manœuvres) et se retrouver dans la situation (2).



Si l'unité griseée dispose encore de points de mouvement ou de manœuvres, elle peut mettre en contact un socle supplémentaire comme indiqué en (3).

Si le mouvement de l'unité attaquée est terminé, l'attaquant peut terminer son mouvement sans que son adversaire puisse réagir ce qui nous donne la situation (4), bien plus avantageuse que la (3) comme vous pouvez vous en rendre compte.

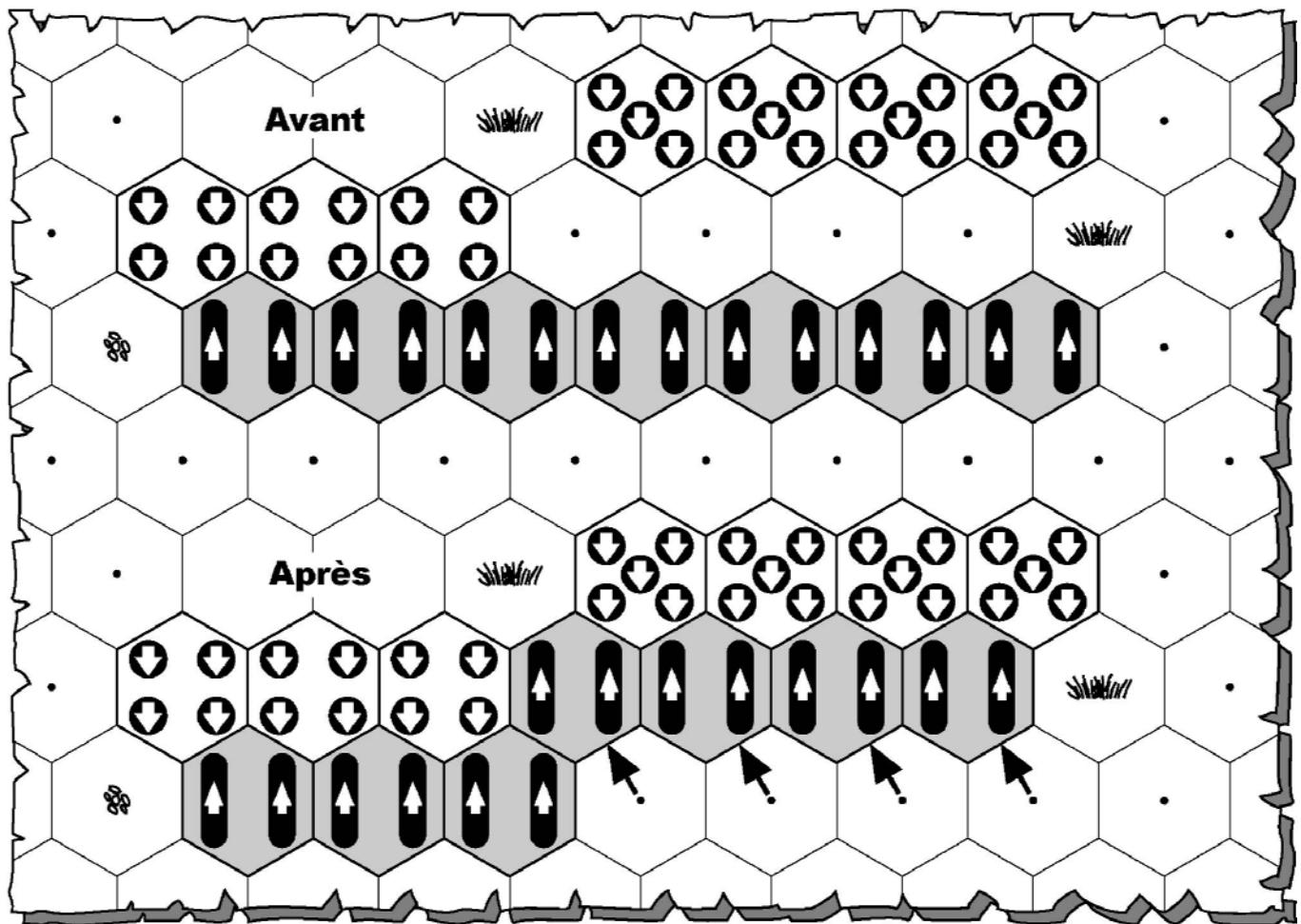
Le dessin ci-dessous décrit un autre cas d'engagement. « Avant » permet de se rendre compte qu'une unité de cavalerie vient d'engager une petite unité d'infanterie sur son côté gauche. Si elle dispose de points de mouvement ou de manœuvre, elle peut avancer vers l'avant et entrer en contact avec la deuxième, comme indiqué sur l'illustration « Après ».

Les quatre socles de cavaliers auraient pu avancer dans la case avant droite plutôt que dans celle de gauche mais cela aurait coupé l'unité de cavalerie en deux, ce qui n'est pas conseillé du tout (surtout dans le jeu intermédiaire où le concept du moral est pris en compte). Pour cette raison, vous devriez dès maintenant prendre l'habitude de garder vos socles solidaires les uns des autres.

Les socles d'une unité ayant reçu un ordre T qui disposent d'armes à distance peuvent maintenant faire feu sur les adversaires se trouvant dans leur ligne de vue.

Dans ce cas précis, les cibles autorisées, en plus des cibles normales, sont les socles qui viennent de les engager en combat.

Ce tir est résolu durant la seconde phase de tir du tour (c'est-à-dire juste après la phase de mouvement).



JEU DE BASE

VI. COMBAT

Le combat au corps à corps, ou « combat au contact », est une lutte entre deux ou plusieurs socles qui sont en contact. Durant la phase de corps à corps d'un tour, tous les socles peuvent combattre, qu'ils soient au contact depuis la phase de mouvement de ce tour ou depuis un tour précédent.

Notez que les unités ayant reçu des ordres M et T peuvent aussi combattre au corps à corps. Elles ne peuvent pas engager un corps à corps (c'est-à-dire provoquer un combat), mais peuvent normalement, si elles sont attaquées, se défendre et répliquer (si leurs socles sont orientés de façon convenable).

VI.1.0 GERER LE CORPS A CORPS

À la différence des attaques à distance, les attaques au corps à corps ne sont pas nécessairement portées simultanément, mais dans un ordre séquentiel strict. Frapper en premier dépend de nombreux facteurs, comme l'initiative des socles, leurs ordres et dans certains cas leur armement.

Au contact, tous les socles présents frappent dans un ordre qui dépend de leur initiative. L'initiative des unités ayant des ordres C ou T est majorée de 2 points alors que celles qui ont un ordre H n'ont qu'un bonus de 1 point. Les socles armés d'épieux ou de lances reçoivent un bonus de 1 point et ceux possédant une arme à deux mains ont une initiative diminuée de 1, uniquement durant la première phase de corps à corps d'un combat. Les socles armés de piques reçoivent un bonus de 2 points uniquement durant la première phase de corps à corps d'un combat. Un corps à corps est simultané si l'initiative des deux camps est identique après avoir appliqué tous les modificateurs indiqués ci-dessus.

Exemple : une unité d'elfes possédant une initiative de 3 et un ordre de charge (bonus de 2 points) attaque (durant la première phase de corps à corps) une unité d'orcs possédant une initiative de 2 et un ordre de charge (bonus de 2 points). Les elfes ont une initiative finale de 5 et les orcs une initiative finale de 4 : les elfes frappent donc les premiers. Si les elfes avaient eu un ordre de harcèlement (bonus de +1), le corps à corps aurait été simultané.

Les bonus dus aux ordres et à l'armement ne sont valables que durant la première phase de corps à corps d'un combat. Durant les phases de corps à corps des tours suivants, on utilise simplement l'initiative de base de tous les combattants (indiquée sur la carte de recrutement).

Exemple : une unité d'humains (initiative 2) armés de piques (+2) avec un ordre T (+2) a une initiative modifiée de 6 durant la première phase de corps à corps d'un combat et une initiative de base de 2 durant les phases de corps à corps des tours suivants.

Si plus de deux unités avec des initiatives différentes sont engagées au contact, le combat doit être résolu en plusieurs étapes.

Si le combat n'est pas simultané, tous les socles tués avant les autres ne pourront plus participer au combat et ne peuvent donc pas répliquer. C'est principalement pour cette raison que les différentes étapes d'un combat doivent être suivies strictement.

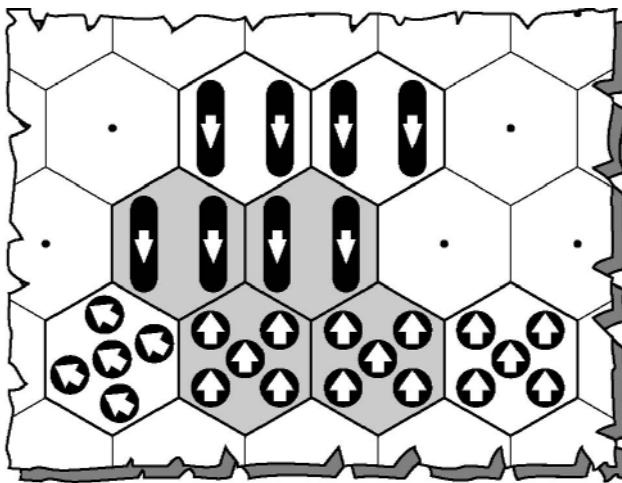
Pour des raisons pratiques, tous les combats devront être résolus d'une façon simple et qui ne désavantage aucun des joueurs. On peut par exemple résoudre toutes les attaques d'un même corps à corps par ordre décroissant d'initiative, avant de passer aux suivants.

Dans chaque combat, vous devez d'abord déterminer quels sont les socles qui sont orientés correctement pour pouvoir frapper, le succès de l'attaque étant résolu par un jet de dé.

VI.1.1 Pouvoir combattre

Dans un corps à corps, un socle peut combattre un socle ennemi situé dans l'une des deux cases qui lui font face.

Dans l'illustration page suivante, seuls les socles grisés peuvent combattre. Le socle à la droite de l'infanterie ne le peut pas puisqu'il n'est pas au contact avec l'ennemi. Bien que le socle sur la gauche le soit, il n'est pas orienté correctement et ne peut donc pas frapper ses adversaires.



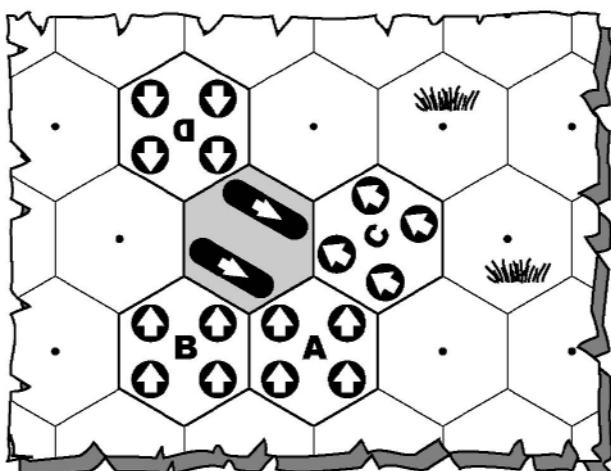
VI.1.2 Soutien

Au corps à corps, les socles peuvent concentrer leurs attaques sur une même cible afin de soutenir un attaquant d'une façon similaire à celle décrite dans le chapitre consacré au tir.

Un socle peut soutenir l'attaque d'un autre socle s'il peut, lui-même, attaquer le même adversaire.

À la différence du soutien lors d'un tir, les socles qui soutiennent n'ont ni besoin d'être adjacents ni d'appartenir à la même unité. Vous pouvez donc soutenir une attaque conduite par un socle qui se trouve de l'autre côté de votre cible et qui appartient à une unité différente.

Durant le corps à corps, à la différence du soutien de tir, vous pouvez aussi soutenir une attaque en ayant une puissance inférieure à celle du combattant principal.



Dans l'illustration ci-dessus, le socle de cavalerie encerclé est attaqué par le socle A. Les socles B, C et D peuvent soutenir l'attaque. Le joueur peut aussi décider d'attaquer avec le socle D (pour bénéficier du bonus associé à une attaque de dos) avec le soutien des socles A, B et C (c'est la façon la plus rentable de gérer ce combat). Vous pouvez aussi attaquer avec A,

soutenu par B et avec C soutenu par D, ou encore (entre autres) réaliser quatre attaques sans aucun soutien.

Un socle qui soutient durant une phase de corps à corps ne peut attaquer durant la même phase.

Un même socle ne peut soutenir qu'une seule attaque par phase.

Pour savoir à quel moment est portée une attaque qui a reçu des soutiens, on prendra en compte l'initiative de l'attaquant principal.

VI.1.3 Résoudre un corps à corps

Pour résoudre un corps à corps vous devez annoncer quels socles attaquent quels ennemis et quels socles soutiennent quelles attaques.

Vous devez annoncer toutes les attaques d'un même combat avant que celui-ci ne soit résolu. Si un socle est détruit avant que toutes les attaques qui le visaient soient exécutées, les autres sont perdues.

Pour calculer le nombre de base d'un corps à corps, additionnez ou soustrayez les facteurs suivants :

+ puissance de l'arme utilisée.

- protection de corps à corps (☒) de la cible.

+ bonus de charge pour un socle de cavalerie ayant un ordre C durant la première phase d'un corps à corps.

-1 si on attaque un socle de piquiers à partir d'une des deux cases qui lui font face.

+2 si on attaque un socle à partir de l'une de ses cases de flanc.

+4 si on attaque un socle à partir de l'une de ses cases de dos.

+3 pour chaque socle qui soutient.

Puis jetez 1D20. Si vous tirez un résultat inférieur ou égal au nombre de base du corps à corps, vous touchez la cible.

Les paragraphes qui suivent précisent la nature des modificateurs indiqués ci-dessus.

Bonus de charge. Pour la cavalerie, ce bonus est indiqué sur la carte de recrutement et représente l'impact de la charge sur des troupes insuffisamment préparées. Plus les chevaux sont protégés, plus le choc est violent et le bonus important. Ce facteur est pris en compte, même si c'est l'unité adverse qui entre au

contact, mais ne s'applique pas si la cavalerie dispose d'un ordre autre que C.

Attaque frontale contre des piquiers. Ce facteur n'est pris en compte que si le socle ennemi attaque à partir d'une des deux cases de front du socle de piquiers. Ce modificateur n'est pas considéré lors d'une prise de flanc ou de dos. Attention : à la différence du bonus d'initiative, ce modificateur reste valable durant tout le combat, pas seulement durant la première phase de combat d'un tour.

Attaque de flanc ou de dos. Ce facteur s'applique uniquement à l'attaquant principal et en aucun cas aux divers soutiens qu'il peut recevoir. Si vous parvenez à entourer un socle ennemi, il est donc plus intelligent d'attaquer avec celui qui dispose des bonus les plus importants.

Soutien. Les socles qui soutiennent accordent toujours un bonus de +3, quelle que soit la puissance du socle qui soutient. Il est donc très avantageux de soutenir avec des socles qui auraient eu une puissance finale inférieure à 3 si elles avaient combattu seules.

Exemple : un socle équipé d'armes de base (puissance 8) frappe un socle légèrement protégé ($\mathbb{X} = 3$). Aucun autre facteur ne s'applique. Le nombre de base de corps à corps étant de 5 (puissance de l'arme 8, moins le facteur de protection de corps à corps 3), il suffit de tirer 5 ou moins sur le D20 pour tuer le socle.

Exemple : un socle équipé d'une arme improvisée (puissance 6) frappe un socle très protégé ($\mathbb{X} = 6$). Comme le nombre de base du corps à corps est égal à 0 (puissance de l'arme 6, moins le facteur de protection de corps à corps 6), le socle ne peut être touché. Dans ce cas, la seule chance de détruire ce socle est de soutenir l'attaque avec un autre socle. De cette façon, des socles très peu puissants peuvent espérer détruire leur adversaire.

Exemple : une unité de cavalerie avec un ordre C, une protection de corps à corps importante de 6 et un bonus de charge de 3, et dont les socles sont armés de lances (puissance 10) attaquent de front des orcs sans armure (protection de corps à corps 2) et équipés d'armes de base (puissance 8). Chaque socle de cavalerie combat durant la première phase avec des lances et gagne un bonus de 1 point en initiative. Si l'initiative des deux unités est de 2, l'initiative finale des cavaliers est de 5 (2, plus 2 pour l'ordre C et 1 pour la lance), ce qui les fait frapper obligatoirement avant les orcs (même s'ils ont un ordre T). Le nombre de base de corps à corps est de 11 (puissance de la lance 10, moins la protection de corps à corps 2, plus le bonus de charge 3), et le joueur devra donc obtenir, pour chaque socle, un score inférieur ou égal à 11 sur le D20 pour détruire le socle de son adversaire.

Lorsque les orcs contre-attaquent, le modificateur final est de 2 (armes de base 8, moins la protection de corps à corps des cavaliers 6). Il est donc souhaitable que le joueur qui contrôle les orcs organise des soutiens.

Durant la phase de corps à corps du tour suivant, les cavaliers ne combattent plus avec leur lance et doivent tirer leur fidèle épée. Il n'y a plus aucun bonus d'initiative et le bonus de charge est perdu. Le modificateur final est de 6 (puissance des armes de base 8 moins la protection de corps à corps 2) et le jet nécessaire pour toucher est donc de 6 ou moins sur un D20.

Les pathétiques orcs ne tuent leurs adversaires que sur 2 ou moins, ce qui n'est pas différent du tour précédent et doivent donc continuer à soutenir leurs attaques (ou commencer à prier) s'ils ne veulent pas subir une cuisante défaite. Mais, au moins, leurs attaques sont simultanées avec celles de leurs adversaires.

VI.1.4 Contre-attaquer

Si les socles qui combattent ont la même initiative, les coups portés le sont simultanément. Cette procédure est résolue de la même façon que pour les tirs. Tout d'abord, choisissez un des deux camps à votre convenance et résolvez ses attaques. Les socles détruits sont marqués d'un jeton « blessure » mais ne sont pas encore enlevés. Les socles adverses attaquent et ce n'est qu'après que tout ceci soit résolu que les pertes sont retirées du jeu.

Si les combats ne sont pas simultanés, ils sont résolus par ordre décroissant d'initiative et les socles détruits avant de pouvoir combattre sont immédiatement retirés du jeu : tant pis pour eux.

VI.1.5 La deuxième phase de corps à corps et les suivantes

Il n'arrivera que très rarement qu'une unité soit entièrement détruite au premier choc (ou s'enfuit si vous jouez avec le jeu intermédiaire). Ainsi, la plupart des combats s'étendent sur plusieurs tours et les unités engagées disposent d'un potentiel de mouvement réduit.

A la fin d'une phase au corps à corps, chaque socle de chaque unité engagée en combat qui n'est pas en contact avec un socle ennemi peut être déplacé de 2 cases dans n'importe quelle direction mais doit s'arrêter dès qu'il entre en contact avec un ennemi. Les socles de ces mêmes unités qui ne sont en contact qu'avec un socle ennemi peuvent se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, mais pas en dehors du contact de ce socle. Les socles de ces mêmes unités en contact avec au moins deux socles ennemis ne peuvent pas se déplacer. De plus, tous les socles de ces unités, qu'ils soient au contact ou pas, peuvent se tourner dans n'importe quelle direction si le joueur le désire.

Le joueur dont les unités ont, dans cette phase et dans ce combat, causé le plus de pertes (c'est-à-dire ayant éliminé le plus de socles adverses) décide si les socles concernés se déplacent (et changent d'orientation) avant ou après ceux de son adversaire.

Si les deux camps ont causé autant de pertes, jetez 1D6 pour savoir qui doit déplacer ses socles le premier. Le joueur qui déplace ses unités en premier doit aussi effectuer tous ses changements d'orientation à ce moment.

Le fait qu'un socle soit au contact d'un, de plusieurs socles ennemis, voire d'aucun, est calculé au moment même où il peut se déplacer et pas seulement en fin de phase de corps à corps. Le joueur qui regroupe ses troupes en premier peut souvent, par ses mouvements, empêcher son adversaire de déplacer les siennes par la suite.

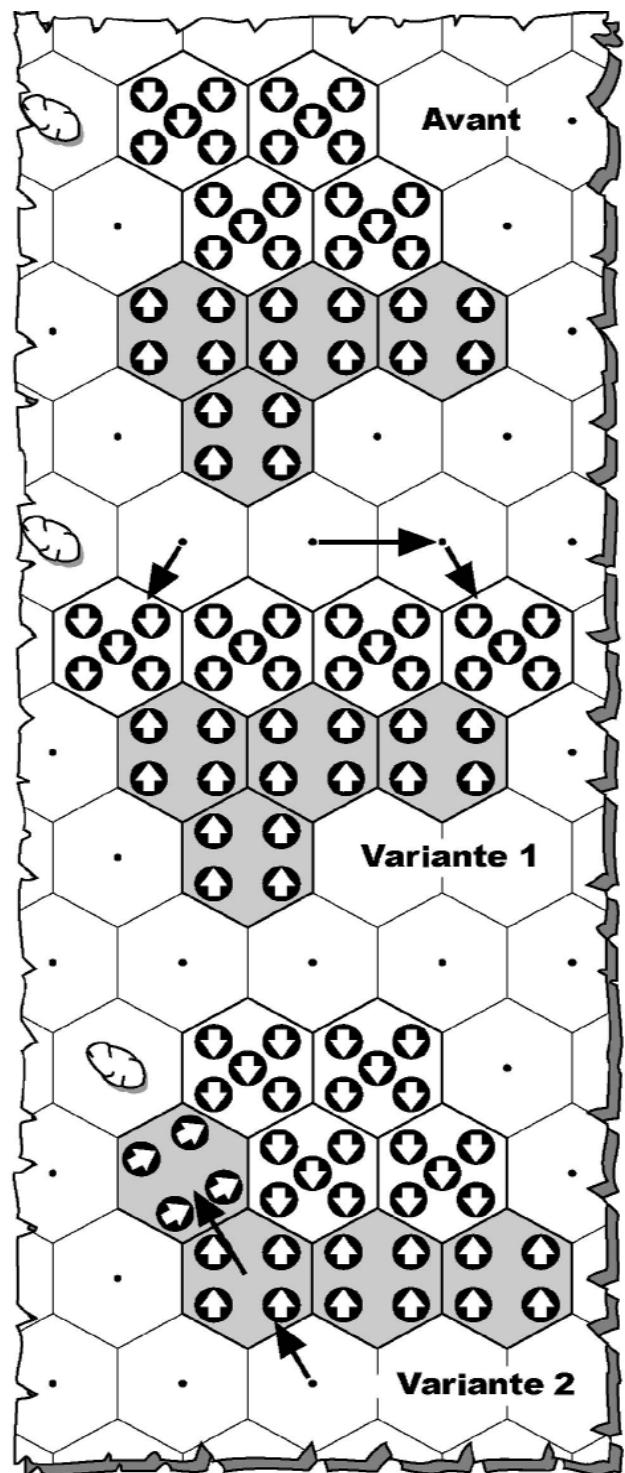
Une unité qui vient de détruire tous les socles ennemis en contact avec elle est toujours considérée comme étant au contact et a donc le droit à un regroupement d'après combat.

Une telle unité a les mêmes restrictions de mouvement que les autres. Ses déplacements peuvent être utilisés pour réorganiser l'unité ou engager une unité adverse.

Ces règles de déplacement après combat affectent grandement le cours du jeu, comme vous pourrez vous en rendre compte dans les trois exemples qui suivent.

En déplaçant des socles un par un, un ennemi qui n'était attaqué que par l'avant peut rapidement se retrouver encerclé et attaqué aussi bien sur les flancs que dans le dos.

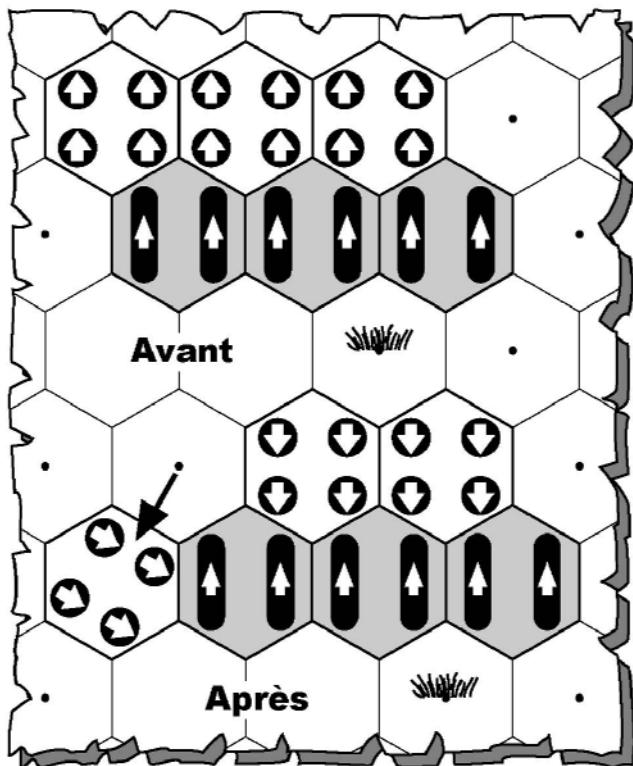
Exemple : dans le dessin ci-dessous, nous estimons que les socles indiqués « avant » viennent d'échanger des coups et doivent maintenant se déplacer. Si l'unité blanche se déplaçait en premier, nous pouvons estimer que le résultat final serait la « variante 1 ». Les socles placés à l'arrière ne sont pas au contact et peuvent donc se déplacer de deux cases pour y parvenir. Si l'unité grise souhaite se déplacer ensuite, seul le socle situé à l'arrière le pourrait puisque tous les autres sont au contact avec deux socles adverses. Tous les socles pouvaient aussi changer d'orientation mais cela n'aurait pas eu d'effet tactique intéressant.



Si l'unité grise avait pu se déplacer en premier, cela aurait donné le schéma indiqué « variante 2 ». Les déplacements effectués ont permis au socle le plus à gauche d'attaquer le flanc du socle blanc le plus à gauche du premier rang. Le socle gris le plus à droite aurait pu lui aussi avancer d'une case et tourner de 60° vers la gauche afin de réaliser une attaque de flanc mais le joueur en a décidé autrement. Si le joueur blanc décidait de se déplacer maintenant, le socle à l'arrière gauche aurait pu avancer vers la gauche pour se mettre en position d'attaque de flanc.

Les socles qui n'étaient pas capable de combattre durant la phase de corps à corps précédente parce qu'ils avaient été pris de côté ou de dos après leur déplacement peuvent maintenant se tourner vers leurs adversaires.

Exemple : de nouveau, on utilise les deux schémas ci-dessous indiqués « Avant » et « Après » qui correspondent à la fin d'une phase de corps à corps (avant les déplacements). En déplaçant son infanterie de gauche le joueur crée une situation dangereuse : quelle que soit la façon dont il va pivoter, le socle gauche de cavalerie sera obligatoirement attaqué sur le flanc (au moins).



Les deux autres socles ne peuvent se déplacer puisqu'ils sont en contact avec deux socles ennemis, mais peuvent se tourner comme indiqué sur le schéma « Après ».

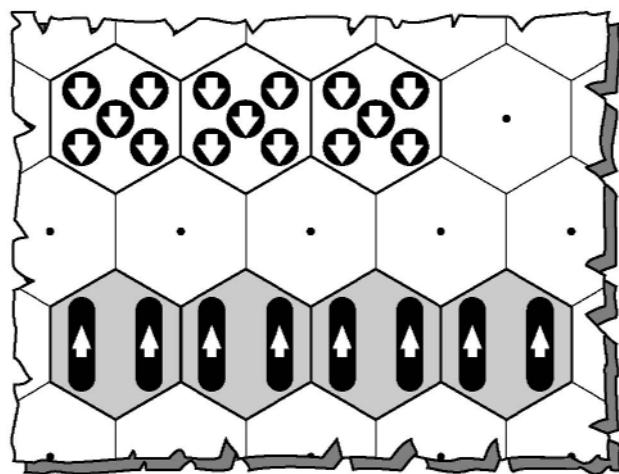
Si la cavalerie se déplace, le socle de droite pourrait se déplacer d'une case vers son avant droit (et pivoter de 60° vers la gauche) et ainsi attaquer un socle d'infanterie sur son flanc.

Les unités qui ne sont plus au contact APRÈS TOUS les déplacements de fin de phase de corps à

corps ne sont plus engagées au contact.

Ces unités peuvent de nouveau recevoir des ordres dès le début du tour suivant.

Exemple : dans le dessin ci-dessous, nous estimons que tous les socles en contact ont été retirés suite aux combats (en tant que pertes). Si la cavalerie peut se déplacer en premier tous ses socles peuvent se déplacer d'une ou deux cases pour se placer au contact de l'infanterie et donc obliger cette dernière à combattre un tour de plus. Le joueur qui contrôle la cavalerie peut aussi fuir de deux cases afin de ne plus être engagé le tour suivant. Même le vainqueur d'un combat n'est pas obligé de le poursuivre coûte que coûte.



Si l'infanterie se déplace en premier, le joueur qui la contrôle peut décider qu'il va continuer le combat en se plaçant de nouveau au contact ou estimer qu'une fuite de deux cases est plus raisonnable. Une fois ce déplacement effectué, elle peut pivoter de 180° et être ainsi prête, dès le tour suivant, à se déplacer loin de la cavalerie. Il est cependant fort possible que la cavalerie, dotée d'ordre C ou H parvienne, grâce à son potentiel de mouvement important, à engager un nouveau contact et ainsi frapper l'infanterie dans le dos.

Dans le cas où cela pourrait avoir de l'importance (lorsque deux combats se déroulent proches les uns des autres), on doit tirer au sort l'ordre dans lequel ils doivent être résolus.

Une unité qui n'était pas au contact et qui est contactée par des socles qui se regroupent est tellement étonnée de voir surgir des adversaires qu'elle ne peut en aucun cas réagir. Elle ne reçoit pas d'ordre au tour suivant (puisque elle est engagée au combat), combattrra normalement et ne pourra se déplacer à nouveau que pendant la phase de mouvement après combat du tour suivant.

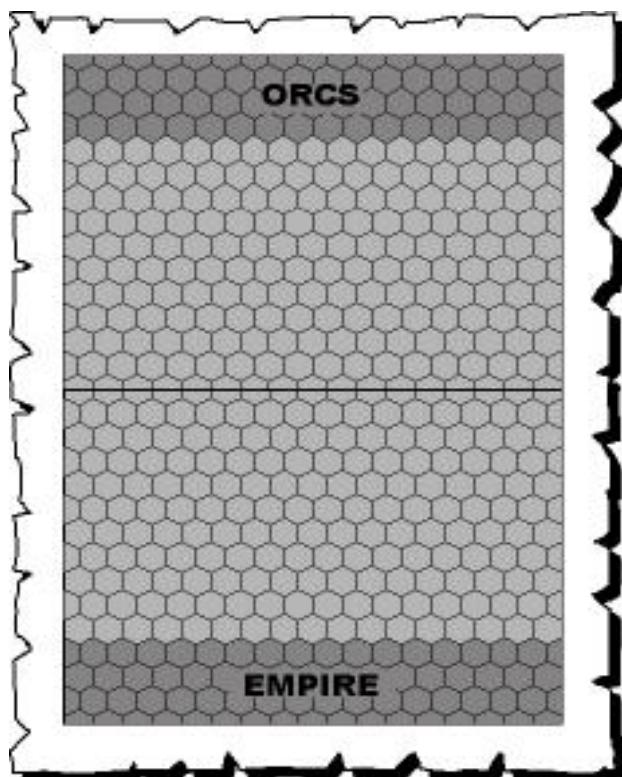
Les socles au contact d'au moins un socle ennemi au début du tour, sont considérés comme engagés au corps à corps jusqu'à la fin de la phase de corps à corps.

JEU DE BASE

VII. PREMIERE PARTIE

Maintenant que vous avez étudié les règles de base, vous devez être impatient de mener votre première bataille. Pour cela, vous allez utiliser 20 pions cartonnés pour représenter les fantassins nobles et les berserkers qui formeront l'armée impériale, et 18 pions représentant la garde orc et les bouf'nains qui formeront la horde orc. Prenez aussi les cartes de recrutement correspondantes.

Votre première bataille avec DEMONWORLD n'est qu'une simple échauffourée pour laquelle vous n'aurez besoin que de deux cartes placées l'une à côté de l'autre comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Comme nous ne tenons pas compte des éléments de terrain dans les règles de base, vous pouvez choisir n'importe quelle carte parmi les 4 disponibles, et vous les considérerez comme étant constituées de terrain dégagé et plat.

Puis les deux joueurs pourront placer tous les pions formant leurs unités à l'intérieur de leurs zones de déploiement respectives. Ces troupes étant impatientes d'en découdre avec l'ennemi, il convient de les disposer de manière organisée et faisant face à l'adversaire. Il n'est bien sur nullement obligatoire de les disposer de la sorte et le champ de bataille est

assez large pour vous permettre de tester d'autres variantes.

Le vainqueur du scénario est le joueur qui parviendra à rayer totalement son ennemi de la carte. Il reste à chaque joueur à placer un jeton d'ordre pour chaque unité, puis à les retourner, et enfin, à lancer l'offensive !

Commentaires

Pour l'instant, vous devez ignorer tous les termes des cartes de recrutement que vous ne comprenez pas. Ceci inclut les symboles comme et ainsi que les nombres qui les suivent, ou bien le « facteur de peur » et le « moral », dont les notions seront décrites en détail dans le jeu intermédiaire.

Les points de valeur inscrits au dos des cartes de recrutement indiquent en quelque sorte la « dangerosité » et la puissance au combat de ces unités. Ils permettent (dans les jeux intermédiaire et avancé), de faire s'affronter deux armées de force équivalentes. Ici, les valeurs 380 contre 330 points favorisent l'Empire ; lorsque vous jouerez le scénario décrit plus haut, vous constaterez qu'en dehors d'éventuelles erreurs ou manque de chance aux dés, les impériaux ont un peu plus de chance de l'emporter. Ceci est néanmoins acceptable pour un scénario d'introduction, et d'autre part, personne n'a jamais prétendu qu'une bataille était une affaire équitable.

Les joueurs s'interrogeant sur le fait de voir leurs unités se battre fermement jusqu'au dernier homme ou orc, trouveront un changement radical pour le jeu intermédiaire dans lequel les règles sur le moral s'appliquent.

Si le scénario décrit ici (et qui est, nous l'admettons, plutôt simplifié) vous paraît trop facile ou plutôt ennuyeux, vous pouvez toujours changer les unités disponibles dans les deux camps, par exemple en ajoutant les archers légers pour les orcs, et les arquebusiers nains pour l'Empire.

Lorsque vous vous serez familiarisé avec les unités capables de tirer, nous vous recommandons de passer au jeu intermédiaire qui introduit une multitude de nouvelles unités ou tactiques. Le chapitre XVI contient deux nouveaux scénarios ainsi que les règles générales de création de batailles.

JEU INTERMEDIAIRE

VIII. INTRODUCTION

Le jeu intermédiaire de DEMONWORLD introduit de nouveaux concepts comme les figurines spéciales, les commandants, le moral des troupes, les différentes formations, les effets du terrain sur le mouvement et le combat, ainsi que des règles spéciales pour le tir et le corps à corps. Ces règles rendent le jeu plus réaliste et offrent des possibilités tactiques plus intéressantes. Mais cela rend aussi le jeu plus compliqué. Vous devrez donc être totalement familiarisé avec le jeu de base avant de vous lancer dans le jeu intermédiaire.

Si les règles qui suivent vous semblent trop compliquées ou trop longues à mettre en œuvre, vous pouvez aussi choisir une partie ne recourant qu'à certains de ces nouveaux concepts. Par exemple, il est tout à fait possible de jouer une bataille avec seulement les règles concernant les figurines spéciales et les effets du terrain. Cela rendra le jeu plus simple mais nous ne pouvons pas vous garantir que son équilibre sera conservé.

VIII.1.0 CARACTERISTIQUES DES FIGURINES

Le jeu intermédiaire introduit quatre nouvelles caractéristiques pour les figurines : les points de vie, les compétences de combat, le moral et le facteur de peur.

VIII.1.1 Points de vie

Les points de vie d'un socle indiquent combien de blessures il peut endurer avant d'être détruit. La plupart des socles sont retirés à la première blessure et c'est pour cela que ce concept n'avait pas été appréhendé avant.

Les commandants et les grands monstres peuvent disposer de plusieurs points de vie : un coup qui touche son but tue un humain du premier coup mais ne fait que blesser un être plus héroïque ou plus solide. La carte de recrutement de chaque unité indique les points de vie (symbolisés par □) dont dispose chaque socle de ladite unité. Un socle n'est retiré du jeu que lorsqu'il perd son dernier point de vie. Notez les points de vie perdus avec les jetons de blessures.

Un socle n'est considéré comme une perte que lorsqu'il a perdu son dernier point de vie, moment où il est retiré du jeu.

Exemple : à la fin d'une phase de corps à corps, le camp ayant causé le plus de pertes choisit qui se regroupe en premier. Si un des camps perd deux socles normaux et si l'autre camp possède un héros qui vient de perdre 3 points de vie (mais sans mourir), c'est le second qui est considéré comme ayant subi le moins de pertes.

VIII.1.2 Compétences de combat

Certaines unités sont particulièrement bien entraînées ou ont un don pour l'utilisation de certaines armes. Ces unités peuvent donc les utiliser plus efficacement (c'est-à-dire touchent plus facilement au corps à corps et à distance et se défendent mieux au contact).

Ces unités ont une compétence de combat pour le corps à corps et/ou le tir, compétence qui est signalée par les symboles ☢ (pour le tir) et ☣ (pour le corps à corps).

La compétence de tir (▢) peut être utilisée avec toutes les armes à distance et la compétence de corps à corps (☒) pour toutes les armes de contact.

Une javeline peut être utilisée à distance ou au contact. Un socle qui possède une compétence de tir n'en bénéficiera qu'à distance et vice-versa pour la compétence de corps à corps au contact.

Si un socle qui possède une compétence de tir (▢) réalise une attaque à distance, sa valeur est ajoutée au nombre de base.

Ce modificateur ne s'applique qu'au tireur principal et en aucun cas aux socles qui soutiennent.

La compétence de tir (▢) d'un socle n'est pas prise en compte lorsqu'il se fait tirer dessus.

Si un socle qui possède une compétence de corps à corps (☒) réalise une attaque au contact, sa valeur est ajoutée au nombre de base.

Cette valeur n'est pas prise en compte pour les socles qui soutiennent.

Si un socle qui possède une compétence de corps à corps (☒) est attaqué au contact, cette valeur est ajoutée à sa valeur de protection de corps à corps (☒). Exception : Attaques venant de dos.

La compétence de corps à corps (☒) est inutile si le socle est attaqué par l'arrière. Même un guerrier bien entraîné ne peut se défendre d'une attaque qu'il ne voit pas venir. Notez par contre que la compétence peut servir lors d'une attaque de flanc.

VIII.1.3 Moral

Le moral d'une unité mesure sa tenue sur un champ de bataille, son esprit combatif et son courage. Il est toujours donné sous la forme de deux nombres séparés par un trait (a/b) sur la carte de recrutement. Ces valeurs sont utilisées dans le chapitre « XV. Moral ».

Une unité peut être mise en déroute ou devenir impétueuse après un test de moral. Une unité en déroute n'obéit plus aux ordres et ne pense qu'à sauver sa peau. Une unité impétueuse est prise de folie furieuse et attaque l'adversaire le plus proche sans faire attention à sa propre sécurité même si ses ordres sont contraires. Ces différents états (troupes en déroute ou impétueuses) seront utilisés dans plusieurs chapitres mais réellement définis dans le chapitre « XV. Moral ».

VIII.1.4 Facteur de peur

Le facteur de peur de chaque unité est indiqué sur sa carte de recrutement. Il mesure la peur qu'elle inspire chez ses adversaires et est utilisé lors des tests de moral. Plus il est haut, plus cette peur est importante.

Le facteur de peur ne représente pas seulement le fait qu'une unité soit dangereuse ou pas mais prend aussi en compte sa puissance magique et la fréquence avec laquelle elle est rencontrée sur les champs de bataille. Une unité de chevaliers est certainement plus dangereuse en combat que des archers orcs sans armure mais les deux unités ont le même facteur de peur puisqu'elles sont souvent présentes sur les champs de bataille. Une horde de morts vivants n'est peut-être pas réellement efficace au corps à corps mais inspire certainement la peur puisque son apparence est horrifique et qu'une telle vision est relativement rare.

Deux facteurs de peur identiques s'annulent lorsque l'on réalise un test de moral. Deux unités qui possèdent le même facteur de peur ne sont pas affectées l'une par l'autre même si ce facteur est du à des raisons différentes.

VIII.2.0 Décomposition d'un tour

L'introduction du moral, des leaders et des généraux rend obligatoire la mise en place d'une nouvelle décomposition du tour. Il est décomposé en six phases. À moins que le contraire ne soit indiqué, les procédures de jeu ne sont pas différentes de celles du jeu de base.

1. Phase d'ordre

Au début de la phase d'ordre tous les joueurs posent un jeton d'ordre à côté de chacune des unités qu'ils dirigent et qui possèdent un leader ou qui sont sous le commandement d'un général. Une unité en déroute, engagée au combat ou impétueuse ne reçoit pas d'ordre.

Le chapitre « XV. Moral » décrit la façon dont une unité peut devenir impétueuse ou peut partir en déroute. La pose des ordres suit une procédure légèrement différente de celle des règles de base. Cette procédure est décrite dans le chapitre « X. Commandants ».

Jetez 1D6 pour chaque unité qui n'a pas (ou plus) de leader et qui n'est pas sous le contrôle d'un général. (1) donne un ordre T à l'unité, (2) un ordre C, (3) un ordre H, (4) un ordre M et (5-6) l'ordre de votre choix.

Après avoir révélé les jetons d'ordre, les tests de moral déclenchés par des unités adverses proches sont résolus.

Cette procédure est décrite dans le chapitre « XV. Moral ».

2. Première phase de tir

Toutes les unités qui ont reçu l'ordre de harceler, qui sont organisées et qui ne sont pas engagées au corps à corps, en déroute ou impétueuses peuvent tirer.

Les tests de moral déclenchés par des pertes durant cette phase sont résolus.

Cette procédure est décrite au chapitre « XV. Moral ».

La résolution des tirs est inchangée mais, dans le jeu intermédiaire, le terrain et la taille des cibles sont pris en compte. Voir le chapitre « XII. Tir ».

3. Phase de mouvement

Toutes les unités qui ne sont pas engagées au corps à corps peuvent se déplacer et manœuvrer, autant que leurs ordres le leur permettent.

Les déplacements et les manœuvres sont résolus comme dans les règles de base. L'introduction des différentes formations, de la déroute et des unités impétueuses modifie légèrement les règles originales.

Les tests de moral déclenchés par des pertes durant cette phase sont résolus.

Durant la phase de mouvement, les seuls dommages qui peuvent intervenir sont ceux provoqués par une attaque d'écrasement effectuée par un char ou un grand monstre. Ces règles font partie du jeu avancé mais sont indiquées ici par souci de cohérence.

4. Seconde phase de tir

Toutes les unités qui ont reçu l'ordre de tenir leur position peuvent tirer si elles ne sont pas engagées au corps à corps depuis le tour PRÉCÉDENT. Elles ne doivent pas non plus être en déroute ou impétueuses.

Les tests de moral déclenchés par des pertes durant cette phase sont résolus.

5. Phase de corps à corps

Toutes les unités engagées au corps à corps durant ce tour ou durant un tour précédent combattent normalement. À la fin de la phase, les déplacements des socles engagés sont effectués.

La procédure à suivre est décrite au chapitre « VI. Combat » avec quelques modificateurs supplémentaires introduits dans cette partie des règles au chapitre « XIV. Combat ».

Les tests de moral déclenchés par des pertes durant cette phase sont résolus.

6. Phase de ralliement

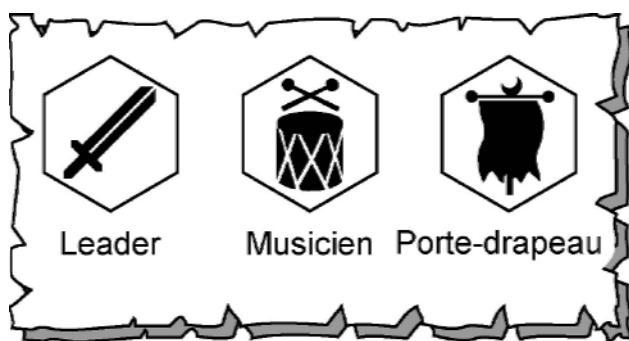
Tous les joueurs peuvent tenter de rallier leurs unités en déroute.

« Rallier » une unité signifie lui redonner assez de courage pour qu'elle cesse sa déroute et reprenne le combat.

JEU INTERMEDIAIRE

IX. FIGURINES SPECIALES

Dans les règles de base, tous les socles d'une même unité avaient les mêmes caractéristiques et les mêmes capacités. Dans le jeu intermédiaire, vous pouvez disposer de socles très différents comme les musiciens, les leaders et les porte-drapeaux. Toutes les unités ne disposent pas de ces socles spéciaux et les cartes de recrutement indiquent quels sont ceux que l'on doit inclure dans chacune. À part les capacités spéciales décrites ci-dessous, les socles spéciaux sont régis par les mêmes règles et ne sont pas différents par leur armure, leur armement ou leur moral, des autres socles de la même unité.



Chacune de ces figurines spéciales occupe un socle particulier de la même taille que les autres et est accueillie avec d'autres figurines normales de l'unité. L'illustration ci-dessus montre les différents symboles qui sont utilisés sur les cartes de recrutement. Pour rendre ces socles faciles à repérer sur le champ de bataille, on doit y placer des figurines spéciales. Toutes les pochettes d'unités de **DEMONWORLD** comprennent le nombre nécessaire de figurines spéciales.

Exemple : les figurines d'une unité composée de huit socles de 5 figurines chacun en ordre serré et qui possède un leader, un musicien et un porte-drapeau doivent être représentés avec 5 socles de 5 figurines identiques, ainsi que trois socles spéciaux comprenant à chaque fois une figurine spéciale et 4 autres normales.

Exemple : une unité de cavalerie composée de 10 socles et qui possède un leader et un porte-drapeau doit être représentée avec 8 socles de 2 figurines, ainsi que deux socles spéciaux comprenant à chaque fois une figurine spéciale et une autre normale.

IX.1.0 MUSICIENS

« Musicien » est le terme utilisé pour décrire un individu qui produit des bruits rythmés que tous peuvent entendre afin que l'unité dont il fait partie marche du même pas et suivre des ordres du genre « demi-tour », ce qui simplifie donc les manœuvres. Même un orc tapant sur les crânes de ses victimes est appelé musicien, bien que les bruits qu'il émette soient loin de ressembler à de la musique.

Tant qu'une unité dispose d'un musicien, elle dispose d'une manœuvre de plus (par phase de mouvement) que le nombre indiqué sur sa carte de recrutement. De plus, le musicien permet de faciliter les tests de ralliement (voir le chapitre « XV. Moral »).

Dans les règles de base, toutes les unités disposaient de deux manœuvres, quel que soit le nombre indiqué sur ladite carte. Notez qu'à partir du jeu intermédiaire, on tient compte de la valeur indiquée. Le nombre de manœuvres indiqué sur les cartes de recrutement ne prend jamais en compte la présence d'un musicien (il doit être rajouté en cours de jeu).

Exemple : une unité, qui inclut un musicien et dispose d'une manœuvre comme cela est indiqué sur sa carte de recrutement, peut en fait en réaliser deux par phase de mouvement. Cela n'augmente que sensiblement la capacité de mouvement de l'unité mais lui permet d'être plus efficace lors des regroupements, changements d'orientation, changements de formation et virages.

La perte d'un musicien affecte l'unité immédiatement.

Une unité prise pour cible durant la première phase de tir d'un tour et qui perd son musicien ne dispose plus de la manœuvre supplémentaire durant la phase de mouvement qui suit.

IX.2.0 LEADERS

Les leaders sont des individus qui, en faisant preuve d'une force, d'une vaillance au combat, d'une taille, ou d'une ruse remarquable, font partie de la chaîne de commandement et disent aux autres ce qu'ils sont censés faire. A quelques exceptions extrêmes, toutes les unités de **DEMONWORLD**

disposent d'un leader au début de la partie.

Un leader est nécessaire pour que les ordres soient reçus et assimilés par une unité et cela accorde aussi un bonus au moral. Ces fonctions sont expliquées dans les chapitres « X. Commandants » et « XV. Moral ».

Un socle de leader combat au corps à corps avec une puissance majorée de 1 point.

Cela représente le fait que les leaders sont souvent choisis parmi les guerriers les plus courageux, expérimentés et/ou puissants de l'unité et que leur présence renforce tous ceux qui l'entourent. Notez que ce bonus n'est valable que si le socle du leader est l'attaquant principal ; en soutien, on n'ajoute que le bonus habituel de +3.

IX.3.0 PORTE-DRAPEAUX

Selon son peuple, ses habitudes et son origine, un porte-drapeau peut aussi bien être une bannière très bien décorée qu'une lance teintée de sang tenue à bout de bras. Dans le jeu intermédiaire, ces socles spéciaux ont tous le même rôle : augmenter le moral de l'unité qu'ils accompagnent. La perte d'un tel oriflamme peut avoir des conséquences terribles sur l'édit moral. Ces effets sont décrits dans le chapitre « XV. Moral ».

Un socle de porte-drapeau combat au corps à corps avec une puissance majorée de 1 point.

Lorsqu'un tel socle soutient, le bonus est inchangé (+3).

IX.4.0 POSITION DES SOCLES SPECIAUX

Au début de la partie, les socles spéciaux peuvent être placés sur le champ de bataille comme tout autre socle de l'unité dont ils font partie. Néanmoins, chaque fois que possible, il vous faudra placer ces socles spéciaux EN PREMIERE LIGNE (premier rang). Tout d'abord, cela permettra aux leaders et porte-drapeaux de venir plus facilement au contact de l'ennemi et d'exploiter ainsi leurs bonus de corps à corps, et d'autre part, il faut bien avouer que cela correspond mieux à la réalité historique et qu'aucun leader ou porte-drapeau de ce nom ne pourrait être un modèle pour ses hommes s'il était disposé au second rang.

Pour les unités désorganisées, il sera parfois bien difficile de distinguer un « premier rang » ou, dans le cas des formations en colonne ou en coin, de former un premier rang assez large pour y placer tous les socles spéciaux. Dans des cas comme ceux-ci, les recommandations ci-dessus ne pourront que peu ou pas s'appliquer et pour éviter les désagréments

durant la partie, nous préférons ne pas les imposer en tant que règle inconditionnelle.

Par contre, nous déclarons que tant qu'une unité n'est ni impétueuse ni en déroute ni engagée au corps à corps, un joueur peut interchanger des socles normaux contre des socles spéciaux (incluant les commandants associés : voir chapitre suivant) SANS DEPENSER DE MANŒUVRES supplémentaires, A CONDITION que le socle spécial (ou commandant associé) soit amené au premier rang au cours de ce changement.

Ces échanges de socles ne peuvent pas être fait si l'unité n'a pas de front clairement identifiable. Ils ne peuvent pas non plus être effectués si les socles à intervertir sont séparés par une trop grande hauteur qui rend tout déplacement impossible (généralement une différence de hauteur de plus de deux niveaux entre les deux cases), ou bien si les deux socles appartiennent à deux « blocs » différents (dans le cas où l'unité est scindée en plusieurs groupes), ou si vous enlevez un socle spécial (ou commandant associé) d'une position au premier rang (puisque c'est justement là qu'est normalement sa place).

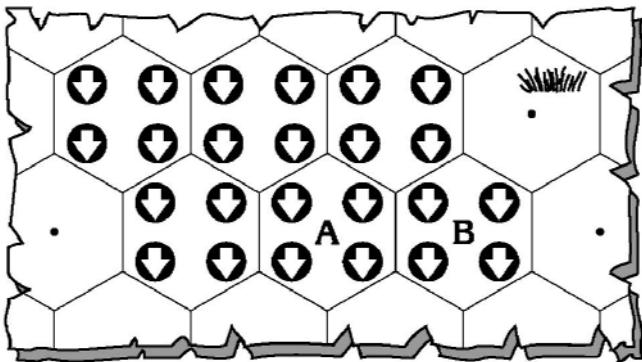
Si, pour les raisons évoquées plus haut, il n'est pas possible d'exécuter ces manœuvres, le joueur n'est pas obligé de les appliquer en partie ; mais s'il peut les exécuter, il doit le faire, dans la mesure où il dispose d'assez d'espace sur le premier rang.

IX.5.0 TIR CONTRE DES SOCLES SPECIAUX

Les leaders, musiciens ou porte-drapeaux ennemis représentent une cible de choix pour les tireurs car leurs pertes affectent davantage les unités que la perte de socles normaux. Même si une telle tactique est tout à fait compréhensible en terme de jeu, elle n'en demeure pas moins hautement irréaliste si on considère qu'au milieu de la bataille, la confusion rend beaucoup plus difficile l'élimination de tels socles que ne le laisse supposer la disposition ordonnée des socles dans le jeu. Il est donc tout à fait concevable qu'un tir visant un socle spécial touche à la place un autre socle de l'unité, et c'est ce que la règle suivante permet de définir.

Lorsqu'un socle de leader, porte-drapeau ou musicien au contact avec au moins un autre socle de sa propre unité, est touché par un tir et doit donc être retiré du jeu, le joueur qui tire doit, si le joueur touché le désire, lancer un D6. S'il obtient un résultat supérieur au nombre de socles au contact avec le socle spécial au début de la phase de tir, le socle spécial ciblé par le tir est retiré du jeu. Si le résultat est inférieur ou égal à ce nombre, alors le joueur touché peut choisir un des socles au contact avec le socle spécial et le retirer du jeu. Le socle

spécial ciblé par le tir doit ensuite prendre la place et l'alignement du socle éliminé.



Si, dans le schéma ci-dessus, le socle A représente le leader et qu'il est retiré du jeu après un tir, le joueur qui tire doit obtenir un 5 ou plus pour éliminer effectivement le leader, puisque ce socle est en contact avec 4 autres socles. S'il n'obtient pas 5 ou plus, le joueur touché devra choisir d'éliminer un des 4 socles au contact avec celui du leader, puis déplacer ce dernier à la place et dans le même alignement que le socle éliminé. Si on suit le principe de cette règle, il se peut que le joueur touché décide d'échanger un socle de leader contre un des socles situés au second rang. Le leader ne serait donc plus situé sur le premier rang (voir la section précédente).

Si le socle B était leader, il suffirait d'un 3 ou plus pour éliminer effectivement le socle ciblé, puisqu'il n'est en contact qu'avec 2 autres socles de l'unité.

Si, au début ou à la fin de la phase de tir, un socle de figurine spéciale est isolé (c'est à dire qu'il n'est plus en contact avec aucun autre socle de son unité), il n'est plus nécessaire de tirer le dé puisque ce socle est la seule cible.

Si un socle spécial devant être éliminé se trouve (seulement ou en majorité) au contact avec d'autres socles spéciaux, la procédure décrite plus haut peut aboutir à une situation dans laquelle un autre socle spécial se trouve retiré du jeu à la place du premier. Ce cas de figure n'étant pas toujours souhaitable, il est donné au joueur touché l'option de choisir si le dé doit être jeté ou non, ou si le socle choisi initialement doit être retiré du jeu.

JEU INTERMEDIAIRE

X. COMMANDANTS

Un commandant est un champion, un héros, un général ou un roi. Ces figurines ont une importance primordiale dans le jeu puisqu'elles augmentent le moral de vos unités et vous permettent de donner des ordres plus flexibles (et même de donner des ordres tout court aux unités qui ont perdu leur leader).

Étudions tout d'abord la différence entre un leader et un commandant. Un leader, comme il est précisé sur la carte de recrutement, est un membre indissociable de l'unité à laquelle il appartient (il agit et se déplace avec elle). Un commandant possède sa propre carte de recrutement et est « acheté » séparément lorsque vous créez votre armée. Il peut agir et se déplacer indépendamment ou se joindre à une unité.

Le terme « personnage indépendant » est quelquefois utilisé. Il inclut les magiciens, les commandants et tous ceux qui se déplacent et agissent comme eux.

Il existe quatre types de commandant, chacun disposant de caractéristiques différentes qui définissent son autorité, sa vitesse de réaction et ses effets sur les unités. Elles sont symbolisées sur la carte de recrutement par des étoiles : ★, ★★, ★★★ ou ★★★★. Les commandants associés à une ★ sont quelquefois appelés héros. Dans ces règles, le terme commandant inclut les héros et vice versa à moins que le contraire ne soit précisé.

Le nombre de ★ dont un commandant dispose représente aussi le bonus qu'il accorde au moral des unités qu'il commande et auquel il est associé. Ainsi, une ★ donne un bonus de 1 à tout test de moral, ★★ donne un bonus de 2, etc...

Les règles des paragraphes qui suivent s'appliquent à tous les commandants. Les cartes de recrutement de chaque commandant précisent s'ils disposent d'objets ou de capacités spéciales, qui ne s'appliquent qu'à l'individu qu'elles représentent et font de lui un personnage unique.

X.1.0 SOCLES DE COMMANDANT

Un commandant est toujours représenté par un seul socle. Le nombre de figurines qu'il accueille et leur placement sont décrits sur la carte de recrutement correspondante. La plupart des commandants ne sont représentés que par une figurine unique (à pied ou à cheval), mais certains sont accompagnés d'autres individus qui représentent une escorte ou des serviteurs.

X.2.0 ACTIONS D'UN COMMANDANT

Les possibilités de mouvement et d'action d'un commandant varient selon qu'il est à la tête d'une unité ou qu'il agit indépendamment sur le champ de bataille.

X.2.1 Commandants agissant indépendamment

Un commandant qui agit indépendamment traite tous ses mouvements comme des déplacements et peut réaliser autant de changements d'orientation qu'il le désire sans aucune pénalité. Entrer sur une case de terrain normal ou difficile coûte 3PM alors qu'entrer sur une case de terrain très difficile en coûte 5.

Les termes de « terrain normal, difficile ou très difficile » sont définis au chapitre « XI. Terrain ». Pour l'instant, notez simplement que les commandants indépendants sont beaucoup plus mobiles puisqu'ils ont moins de restrictions de mouvement et n'ont pas à maintenir une formation.

Puisqu'un commandant, en tant que socle indépendant, peut exécuter autant de changements d'orientation que nécessaire, il ne dispose que de points de mouvement et d'aucune manœuvre (ce serait inutile). Aussitôt qu'un commandant s'associe à une unité, il est sujet aux mêmes règles et dispose des mêmes manœuvres que ladite unité.

Les commandants qui agissent indépendamment ne reçoivent aucun ordre.

Les points de mouvement d'un commandant sont donc fixes et ne dépendent pas des ordres reçus.

Un commandant indépendant qui possède une arme à distance peut tirer soit durant la première phase de tir d'un tour, soit durant la seconde (tant qu'il n'est pas au contact avec un ou plusieurs socles ennemis).

Un tel commandant est donc autorisé à tirer comme s'il disposait à la fois des ordres de harceler et de tenir une position mais ne peut réaliser qu'un seul tir par tour. Les joueurs devront donc trouver un moyen de se souvenir quels commandants indépendants ont tiré durant la première phase de tir d'un tour.

Cela est autorisé sans aucune autre restriction. Par contre, un commandant indépendant qui engage le combat durant sa phase de mouvement ne peut pas tirer durant la seconde phase de tir du tour. Il ne peut le faire que si cet engagement est déclenché par un mouvement ennemi.

Un commandant indépendant peut être déplacé SOIT juste avant les unités qui disposent d'un ordre M, SOIT juste avant le mouvement des H, SOIT juste avant le mouvement des C. Les commandants indépendants se déplacent toujours AVANT les unités qui disposent des ordres appropriés.

Un commandant indépendant peut exécuter un changement d'orientation après que les unités ayant reçu un ordre T se sont déplacées même s'il s'est déjà déplacé avant. Il y a aussi droit s'il était engagé au corps à corps avec un seul socle ennemi standard au début du tour. Ce changement d'orientation est toujours autorisé à moins qu'un pouvoir spécial ou un sort empêche le commandant de changer d'orientation. Un commandant est autorisé à engager un corps à corps, même s'il se déplace lors de la phase d'ordre M.

Un commandant qui engage un corps à corps par son PROPRE mouvement au cours du segment H (C) de la phase de mouvement reçoit, au premier tour du corps à corps, un bonus d'initiative de 1 (2).

Ce bonus correspond à celui reçu par les unités grâce à leurs ordres, mais il n'est appliqué que si c'est le commandant lui-même qui engage le combat.

Si deux commandants indépendants ennemis désirent se déplacer durant la même séquence de la phase de mouvement ou sont engagés au corps à corps, chaque joueur jette 1D6 et ajoute l'initiative du commandant. Celui qui obtient le résultat le plus élevé décide qui des deux se déplace avant l'autre (rejetez les dés en cas d'ex æquo).

Puisque les commandants indépendants ne reçoivent pas de jetons d'ordre, ils ne sont pas comptabilisés dans le nombre d'unités qui disposent

de tels ou tels ordres.

Exemple : le joueur A possède 2 unités avec un ordre H alors que le joueur B n'en possède qu'une mais déplace deux commandants indépendants avant le déplacement des unités H. Puisque le joueur B possède moins d'unités H que le joueur A c'est lui qui choisira si son unité se déplacera avant ou après les deux autres.

X.2.2 Commandants associés à une unité

Lorsque vous associez un commandant à une unité en début de partie, vous devez placer la carte de recrutement de ce personnage avec celle de l'unité et placer le socle du commandant comme n'importe quel autre socle de l'unité, à condition que celui-ci soit placé au PREMIER RANG. Un commandant digne de ce nom ne dirige pas une unité en courant derrière elle ! Voir le précédent chapitre, « IX.4.0 Position des socles spéciaux ».

Un commandant ne peut être associé qu'à une unité dont les socles ont la même « forme » que la sienne.

Cette règle n'a pas d'importance dans le jeu intermédiaire mais est donnée ici pour gérer le cas d'un commandant juché sur un dragon ou un char. Ces socles sont décrits dans les règles optionnelles et n'ont pas la même forme que les socles d'infanterie ou de cavalerie.

Un commandant associé à une unité se comporte comme n'importe quel autre socle de l'unité.

Le commandant, tant qu'il est associé à une unité, est traité comme un socle normal et doit respecter la formation (si le joueur désire que l'unité soit organisée), exécuter normalement les mouvements, les manœuvres, le combat et les tirs (s'il dispose d'une arme à distance) avec les autres socles. Les possibilités d'action d'un commandant indépendant ne sont plus disponibles. Un commandant associé peut bénéficier d'un soutien ou soutenir lui-même, aussi bien au corps à corps qu'à distance.

Lorsqu'une unité devient impétueuse le commandant qui lui est associé le devient également et il le reste jusqu'à ce que l'unité a laquelle il est associé perde cette impétuosité.

Un commandant associé garde sa propre initiative et reçoit les bonus d'initiative accordés par l'ordre que reçoit l'unité.

Si l'unité, par exemple, dispose d'un ordre de charge, le commandant recevra le bonus d'initiative de 2 durant le premier tour de corps à corps.

Si le commandant associé ne dispose pas du même nombre de PM que les autres socles de l'unité, on ne prend en compte que la valeur la plus basse.

Une unité « M : 24 / C : 18 / H : 12 » associée à un commandant disposant de 18 PM ne pourra dépenser que 18 PM si elle reçoit un ordre M. Avec un ordre H, c'est l'unité qui ralentira le commandant et tous ne disposeront que de 12 PM.

Un commandant associé, même s'il ne dispose pas de manœuvres à proprement parler, est sujet aux mêmes restrictions de manœuvres que l'unité. Si l'unité engage le combat, le commandant pourra s'y joindre en dépensant des PM ou des manœuvres (comme n'importe quel autre socle de l'unité).

La règle s'appliquant aux socles de porte-drapeau, leader et musicien retirés du jeu après un tir (voir « IX.5.0 Tir contre des socles spéciaux »), s'applique aussi aux commandants associés aux unités à condition que la taille du commandant ne soit pas plus grande que celle des socles formant l'unité.

Un commandant monté associé à une unité à pied est une cible suffisamment différentiable pour un éventuel tireur.

X.2.3 Joindre et quitter une unité

Dans certains combats désespérés une unité peut bénéficier de la présence d'un commandant alors que dans d'autres, le commandant serait plus efficace s'il n'y était pas associé en donnant, par exemple, des ordres à plusieurs unités (voir le paragraphe « X.3.0 Rôle des commandants »). C'est pour cela que les commandants ne sont pas obligés de rester associés aux unités durant toute la durée de la partie.

Un commandant peut quitter une unité avant que cette dernière ne se déplace et uniquement si elle n'est pas engagée au corps à corps.

Le commandant doit être sur le pourtour de l'unité pour pouvoir la quitter facilement. Si l'unité devient désorganisée à cause du départ du commandant, elle peut se regrouper gratuitement comme si elle venait de subir une perte durant une phase de tir (voir le chapitre « IV. Tir » et plus particulièrement le paragraphe « IV.5.0 Après les tirs »). Ce regroupement ne compte pas comme une manœuvre.

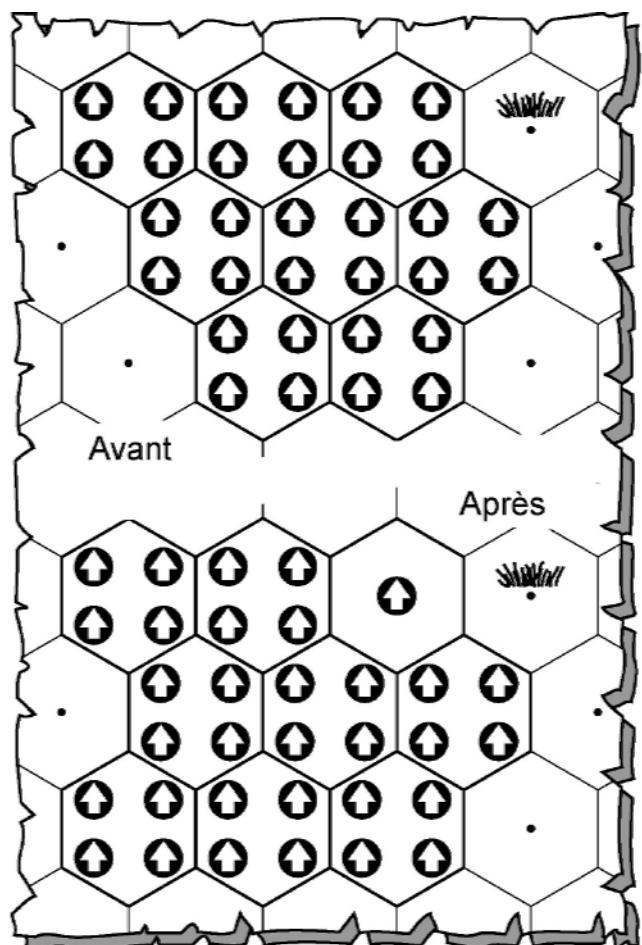
Lorsqu'un commandant souhaite s'associer à une unité, l'un de ces deux groupes doit se déplacer de façon à ce que le commandant soit au contact avec au moins un socle de l'unité à laquelle il souhaite s'associer.

Au moment où l'unité et le commandant s'associe, et si l'unité n'est ni en déroute, ni

impétueuse, ni engagée en combat, le joueur peut déplacer des socles tant que cela est nécessaire pour maintenir une formation organisée. Aucun autre mouvement n'est possible pour l'unité.

Les commandants, tout comme les socles spéciaux, sont si possible censés occuper le premier rang de l'unité qu'ils commandent. Un commandant doit donc s'associer à une unité en se plaçant au premier rang ; si ce placement, pour une raison quelconque, n'est pas possible, le joueur peut librement échanger un autre socle contre le socle du commandant afin que ce dernier se retrouve en première ligne (voir « IX.4.0 Position des socles spéciaux »).

Un commandant peut s'associer à une unité qui est engagé au corps à corps. Pour ce faire il doit arrêter son mouvement dans une case adjacente à un socle de l'unité qu'il souhaite rejoindre. L'unité ne dispose d'aucun mouvement de regroupement lors de l'arrivée du commandant.



Exemple : dans le dessin ci-dessus un commandant se joint à une unité organisée (en formation 3-3-3). Si le mouvement du commandant lui permet de se placer à la droite du premier rang, les socles de l'unité peuvent se regrouper en formation 3-3-3 afin de garder une formation organisée. Cela ne compte pas comme une manœuvre. Par contre, cela met fin au déplacement de l'unité. Si le commandant s'était placé au dernier rang un échange de

socle saurait quand même été possible avec un socle du premier rang.

Exemple : un commandant s'associant à une unité (en entrant au contact avec un ou plusieurs de ses socles) désorganisée reste dans cette position sans le bénéfice d'un regroupement gratuit puisque la formation n'a pas été rompue par son arrivée. Une telle unité peut quand même avoir un premier rang identifié, dans ce cas, un échange de socle est possible et ne coûte aucune manœuvre.

Un commandant qui s'associe à une unité ne peut donner des ordres qu'à elle. Il est donc important, lorsqu'un commandant est au contact d'une unité, de savoir si oui ou non il y est associé ou s'il se trouve simplement là par hasard. Dans le même ordre d'idée, une unité qui ne souhaite pas s'associer à un commandant (et vice versa) ne voit pas son mouvement se terminer lorsqu'elle parvient en contact avec lui.

Nous vous recommandons donc, lorsqu'un commandant s'associe ou quitte une unité, de l'annoncer à haute et intelligible voix afin que tous les autres joueurs en soient informés.

X.3.0 ROLE DES COMMANDANTS

Un commandant ne peut donner des ordres qu'à une unité à laquelle il est associé ou à une unité visible et dans sa zone de commandement.

La zone de commandement de chaque commandant est indiquée sur sa carte de recrutement (sous la forme d'une portée exprimée en nombre de cases). Une unité « se trouve dans la zone de commandement » si au moins un socle de ladite unité est à distance et qu'il existe une parfaite ligne de vue entre le commandant et le socle en question.

Comme il est expliqué au chapitre « XI. Tir », la ligne de vue peut être limitée ou même interrompue par d'autres unités (comme lors d'un tir) ou par des terrains particuliers. Donner un ordre n'est possible que si la ligne de vue entre un socle de l'unité à commander et le commandant est totalement libre (et pas juste partiellement). Une telle ligne de vue peut par contre être tracée sur 360° et pas seulement dans l'angle de tir habituel des troupes (qui est généralement de 60°).

Un commandant qui n'est pas associé à une unité et qui n'est pas engagé au combat peut donner des ordres à plusieurs unités dans sa zone de commandement (mais un seul ordre par unité).

Un commandant qui est associé à une unité ne peut donner des ordres qu'à celle-ci.

Cela est vrai même s'il existe d'autres unités dans la zone de commandement du commandant. Un commandant qui combat ou se déplace avec une unité a trop à faire pour s'occuper de ce qui se passe sur le reste du champ de bataille.

Une unité ne peut recevoir des ordres que d'UN seul leader ou commandant. Un commandant associé à une unité fait perdre tout pouvoir de commandement à son leader ou à tout autre commandant qui exerce sa zone de commandement sur ladite unité. Si une unité est dans la zone de commandement de plusieurs commandants, elle ne peut recevoir d'ordres que du plus gradé.

Puisque, comme cela est décrit ci-dessous, tous les commandants à l'exception des héros peuvent donner plusieurs ordres par tour, cette règle est particulièrement importante. Une unité avec un leader qui est associée à un commandant ne peut recevoir des ordres que de celui-ci et aucun ordre supplémentaire du leader. Une unité associée à un commandant qui se trouve aussi dans la zone de commandement d'un commandant indépendant ne recevra d'ordres que du commandant associé.

Dans le même ordre d'idée, une unité qui ne dispose que d'un leader et qui se trouve dans la zone de commandement d'un commandant indépendant ne recevra d'ordres que de son leader. Au cas où plusieurs commandants seraient associés à une même unité, seul le plus gradé (celui qui a le plus de ★) pourra lui donner des ordres.

Les unités engagées au contact, en déroute ou impétueuses (voir chapitre « XV. Moral ») ne peuvent pas recevoir d'ordres, même si elles sont associées à des commandants.

X.3.1 Commandants ★

Un commandant (héros) avec une seule ★ peut donner UN ordre par tour. Un héros a une zone de commandement égale à zéro.

Contrairement aux autres commandants, un héros ne peut commander des unités à distance et ne peut pas donner plus d'ordres que le leader de l'unité. Par contre, un tel personnage augmente le moral et la puissance militaire d'une unité.

X.3.2 Commandants ★★

Un commandant ★★ peut donner DEUX ordres par tour.

Si un tel commandant est associé à une unité, il peut lui donner deux ordres différents. S'il est indépendant, il peut donner un seul ordre à un maximum de deux unités différentes dans sa zone de commandement.

X.3.3 Commandants ★★★

Un commandant ★★★ peut donner TROIS ordres par tour.

Si un tel commandant est associé à une unité, il peut lui donner trois ordres différents. S'il est indépendant, il peut donner un seul ordre à un maximum de trois unités différentes dans sa zone de commandement.

X.3.4 Commandants ★★★★

Un commandant ★★★★ peut donner QUATRE ordres par tour.

Si un tel commandant est associé à une unité, il peut lui donner quatre ordres différents (comme le jeu ne prend en compte que quatre ordres, il les a donc tous à sa disposition). S'il est indépendant, il peut donner un seul ordre à un maximum de quatre unités différentes dans sa zone de commandement.

X.4.0 DECOUVRIR LES ORDRES

Durant la phase d'ordre, et AVANT que les ordres ne soient choisis par les joueurs, les unités qui n'ont pas (ou plus) de leaders ou de commandant associé ou à portée doivent déterminer leurs ordres aléatoirement pour le tour qui va suivre. Cette procédure est également utilisée lorsqu'un joueur oublie de donner un ordre à une unité. Le joueur jette 1D6. Sur un résultat de 1, l'unité reçoit l'ordre de tenir sa position. Sur un 2, l'ordre de charger. Sur un 3, l'ordre de harceler et sur un 4, l'ordre de faire mouvement. Si le dé indique 5 ou 6, vous pouvez donner l'ordre de votre choix. Les ordres déterminés avec un score de 1 à 4 sont placés face visible, les autres face cachée. Toutes les autres unités reçoivent leurs ordres comme expliqué dans les chapitres précédents.

Une fois que tous les pions d'ordre ont été placés sur la table, on retourne les pions d'ordres des unités qui n'en ont reçu qu'UN.

Ces ordres sont valides pour toute la suite du tour.

APRES CELA, les joueurs retirent un des pions d'ordre associés aux unités qui en ont reçu DEUX et retournent simultanément celui restant. APRES CELA, les joueurs retirent deux pions d'ordre associés aux unités qui en ont reçu TROIS et retournent simultanément celui restant. POUR FINIR, ils retirent trois pions d'ordre associés aux unités qui en ont reçu QUATRE et retournent simultanément celui restant.

Même si des commandants sont présents, chaque unité ne peut terminer la phase d'ordre qu'avec un seul pion d'ordre valide. Toute autre situation serait très confuse aussi bien pour le joueur que pour les unités elles-mêmes. En retirant les pions supplémentaires APRES les autres unités, celles qui sont les mieux commandées peuvent ainsi réagir avec plus d'efficacité aux plans concoctés par l'adversaire.

JEU INTERMEDIAIRE

XI. TERRAIN

Dans le jeu de base, nous avons tacitement décidé que toutes les batailles avaient lieu sur un terrain plat sans aucune végétation qui puisse affecter le combat ou la visibilité. Il n'y avait donc ni colline, ni route, ni forêt.

C'était acceptable mais loin d'être réaliste puisque rares sont les batailles qui se déroulent sur un terrain vraiment plat; mais il est par contre fréquent qu'il comprenne des collines et des forêts. Cela limite, voire bloque, les lignes de vue et le mouvement. Les murs et les obstacles peuvent augmenter ou réduire la puissance martiale de vos troupes.

Les règles de ce chapitre traitent des conséquences du terrain sur le déroulement de la bataille et doivent être lues avec soin. Si tous les autres facteurs sont équivalents, c'est la façon dont le général utilise le terrain qui lui donnera la victoire.

Nous n'avons pas prévu de règles concernant les combats de nuit et nous estimons donc que les batailles se déroulent le jour et dans de bonnes conditions lumineuses. L'absolue majorité des batailles historiques se sont déroulées le jour et s'arrêtaient toujours à la tombée de la nuit (si elles duraient aussi longtemps). Cela ne serait pas différent dans un monde fantastique. Une attaque de nuit du camp ennemi ou la poursuite d'adversaires en déroute après la bataille sont le plus souvent réservées à des jeux de rôles ou d'escarmouches plutôt qu'à ce système de jeu.

XI.1.0 REPRESENTATION DU TERRAIN

Un « terrain » est un obstacle naturel comme une forêt, une colline ou une structure construite par l'homme comme un mur, une route ou une haie.

Les différents terrains sont imprimés directement sur les cartes de **DEMONWORLD** et occupent plus ou moins la forme des cases même s'ils ne suivent pas exactement leurs bords. Ils sont dessinés de façon irrégulière afin que le résultat soit plus réaliste (et plus beau). De nombreuses cases contiennent donc plusieurs types de terrains. Puisque le coût (en PM) pour entrer dans chaque case prend en compte le ou les terrains qu'elle contient, nous devons décider d'une manière simple quelle case contient quel type de terrain.

Le nombre de points de mouvement nécessaires pour entrer dans une case dépend du ou des types de terrains qui se trouvent exactement sous le point central.

Entrer dans une case dont le point central est composé de terrain dégagé coûte 3 PM, même si on trouve d'autres terrains ailleurs dans la case.

Si le point central est composé de deux types de terrains, le coût pour entrer dans la case correspond à la somme des deux valeurs.

Exemple : un socle qui monte sur une colline (+2 PM) dans une case contenant des buissons (4 PM) doit dépenser 6 PM au total. Cela ne s'applique que si le point central de la case est composé de colline ET de buissons. Si les buissons se trouvent uniquement sur le pourtour de la case et non pas sous le point central, on ne dépense que 5 PM pour y pénétrer (3 PM pour un terrain dégagé + 2 PM pour monter sur la colline).

XI.2.0 TERRAIN ET MOUVEMENT

Traverser ou entrer dans différents types de terrains ne coûte pas le même nombre de points de mouvement. Pénétrer dans une case de terrain dégagé coûte 3 PM alors qu'entrer dans une case de buissons en coûte 4.

Si vous déplacez un socle indépendant (un héros ou autre unité qui n'est composée que d'un seul socle), les points de mouvement sont déduits de la capacité de mouvement du socle. Le mouvement se termine lorsqu'il ne reste plus assez de PM pour entrer dans une nouvelle case, que vous décidiez d'arrêter là votre mouvement ou que les règles vous interdisent tout mouvement supplémentaire.

Si une unité se déplace d'une case et si certains socles pénètrent dans des cases qui n'ont pas le même coût on ne tient compte que de la dépense la plus importante pour déterminer combien coûte ce déplacement.

Si une unité se déplace et si certains socles pénètrent dans des buissons, toute l'unité doit dépenser 4 PM, même si le reste de l'unité se déplace en terrain dégagé.

Cette règle existe pour la bonne et simple raison que l'unité fait tout pour rester en formation et que certains socles plus lents ralentissent les plus rapides. La même chose se produit lors d'un déplacement sur route : il faut que tous les socles s'y trouvent pour bénéficier du bonus de mouvement (et c'est là que la formation en colonne prend tout son intérêt).

L'exécution de manœuvres (réorientation, virage, déplacement de socles indépendamment les uns des autres), n'est pas affectée par les terrains spéciaux qui augmentent normalement le coût en PM.

On considère que les manœuvres sont, si nécessaire, exécutées en courant, ce qui permet aux unités de passer la difficulté du terrain.

On ne peut pas traverser ou entrer dans une case contenant un terrain INFRANCHISSABLE en effectuant une manœuvre.

Exemple : un virage qui forcerait un socle à pénétrer dans une case de marais (terrain infranchissable) n'est pas autorisé.

Exemple : le regroupement de socles indépendamment les uns des autres, dans ou à travers une case de marais (terrain infranchissable), n'est pas autorisé.

XI.3.0 DIFFERENTS TYPES DE TERRAIN

Vous trouverez dans ce chapitre un résumé de tous les types de terrain qui peuvent couvrir le champ de bataille, ainsi que leur coût (en PM) et leurs effets sur le corps à corps. Les effets du terrain sur le tir sont décrits dans le chapitre « XII. Tir ».

XI.3.1 Terrain dégagé

Ce type de terrain comprend l'herbe de taille normale, les routes de campagne et les autres terrains qui ne comportent que peu ou pas de végétation. Le terrain dégagé est ce qui recouvre généralement la majorité du champ de bataille et est présent sur toute case où on ne trouve pas d'autre type de terrain.

Entrer dans une case de terrain dégagé coûte 3 PM. Le terrain dégagé n'a aucun effet sur le corps à corps.

XI.3.2 Terrain difficile

Ce type de terrain comprend les buissons, les bois, le sable, la rocallie et les herbes hautes.

La case 3/F4 est composée de rocallie. La case 4/L4 est composée d'herbes hautes, la case 9/K12 de buissons et la case 3/L14 est un bois.

Entrer dans une case de terrain difficile coûte 4 PM. Les commandants indépendants ainsi que les

unités en formation de tirailleur (voir chapitre « XIII. Formation ») peuvent entrer dans une case de terrain difficile pour un coût de 3 PM. Le terrain difficile n'a aucun effet sur le corps à corps.

XI.3.3 Terrain très difficile

Ce type de terrain comprend la boue et la neige fondues.

Entrer dans une case de terrain très difficile coûte 6 PM. Les commandants indépendants ainsi que les unités en formation de tirailleur peuvent entrer dans une case de terrain très difficile pour un coût de 5 PM. Le terrain très difficile n'a aucun effet sur le corps à corps.

XI.3.4 Marais

Ce type de terrain est généralement infranchissable mais peut être traité comme du terrain très difficile, difficile ou même dégagé pour certains peuples ou certains monstres. Ces exceptions sont indiquées sur la carte de recrutement lorsque c'est nécessaire.

La case 7/G8 est composée de marais.

XI.3.5 Collines

Les collines sont représentées sur les cartes par des lignes de cote rocheuses et, lorsque aucun autre type de terrain n'est présent, par une teinte légèrement différente pour chaque niveau. Une ligne de cote suit toujours les bords des cases et séparent celles qui ne sont pas à la même hauteur.

La case 4/G10 est en terrain dégagé et la case 4/F11 est une colline. Une ligne de cote sépare 4/F11 de 4/G10. La case 2/E9 est une colline de hauteur 1 et la case 2/B10 est une colline de niveau 2.

Des cartes de DEMONWORLD comportent des collines boisées. Dans ce cas, les lignes de cote qui séparent de telles cases sont le plus souvent dessinées sans végétation pour simplifier la visualisation du tracé des collines. Pour le tir, ces collines comptent comme étant couvertes de végétation, même si les lignes de cote n'en comportent pas.

Dans les dessins de ce livret, la hauteur des collines est définie par leur teinte. Plus la colline est haute, plus elle est sombre.

Les terrains comme les collines, les bois, les herbes hautes et les buissons sont définis par une taille. Cette caractéristique est équivalente à la taille des socles comme définis dans le jeu de base et permet de déterminer si un terrain quelconque est un obstacle pour les tirs (voir le chapitre « XII. Tir » dans le jeu intermédiaire, et particulièrement le paragraphe « XII.3.0 Tir et terrain »).

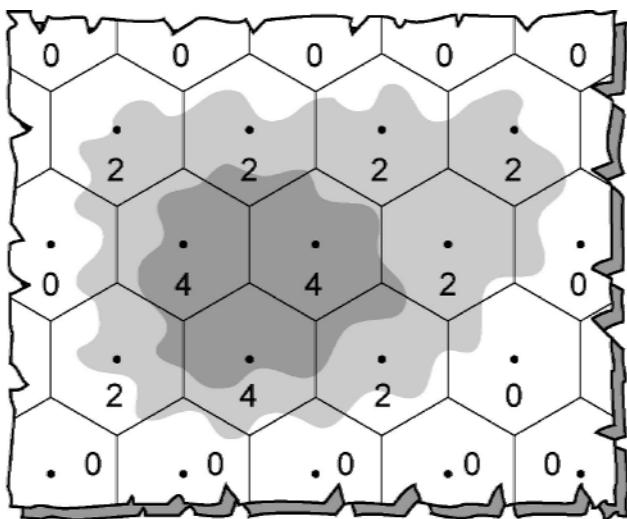
La taille d'une colline dépend du nombre de lignes de cote qui la séparent du sol (un niveau par ligne). La taille d'une case dépend du niveau de la colline sous le point central de la case considérée.

Une différence d'altitude entre deux lignes de cote correspond à une taille de 2.

Le point le plus élevé d'une colline de hauteur 1 est aussi grand qu'un socle de taille 2.

Dans le dessin ci-dessous, la taille de chaque case (pas le niveau) est indiquée. Comme vous pouvez le voir, certaines cases adjacentes sont séparées de 2 niveaux de hauteur (et ont donc une différence de taille de 4).

Un socle qui gravit un niveau dépense 2 PM supplémentaires. Un socle qui descend un niveau ne



dépense aucun PM supplémentaire. Un socle qui gravit ou descend deux niveaux dépense 4 ou 2 PM supplémentaires (respectivement). Gravir ou descendre trois niveaux n'est pas possible.

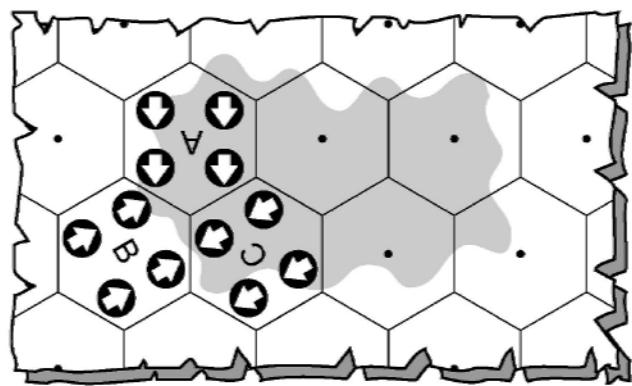
Exemple : un socle qui souhaite pénétrer dans une case de 2 niveaux supplémentaires doit dépenser 4 PM en plus du coût normal de la case. Pénétrer dans une case d'un niveau de moins ne coûte aucun PM de plus.

Cette dépense supplémentaire n'est à prendre en compte que lorsqu'une unité ou un socle indépendant dépense des points de mouvement. Regrouper des socles à la fin d'un corps à corps ou avancer en dépassant des manœuvres en franchissant des niveaux différents ne coûte aucun PM. Par contre, on ne peut pas franchir une différence de 3 niveaux (ou plus) entre deux cases.

Une colline existe du moment que deux cases ne sont pas au même niveau. Une colline peut donc contenir d'autres types de terrains, comme des bois par exemple. Le coût supplémentaire dû à la colline est ajouté au coût normal de la case. Gravir un niveau vers une case de bois coûte 6 PM (2 pour monter et 4 pour le bois). Une unité d'infanterie qui gravit un niveau par la route dépense 4 PM (2 pour monter et 2 pour la route).

Un corps à corps avec un socle plus bas fait bénéficier d'un bonus de 1 point par niveau de différence. Un corps à corps avec un socle plus haut inflige un malus de 1 point par niveau de différence.

Combattre au corps à corps un adversaire situé sur une case à 3 niveaux de différence (ou plus) n'est pas possible pour des socles standards



Dans le dessin ci-dessus, le socle A combat le socle B avec un bonus de puissance de 1 point. Le socle B combat le socle A avec un malus de 1 point. Si A combattait C, il n'y aurait aucun modificateur dû à la différence de niveau.

XI.3.6 Eau

L'eau peut avoir une profondeur de 1 à 3. La profondeur d'une case d'eau correspond à la taille d'un socle. Une case d'eau d'une profondeur de 2 est donc aussi profonde qu'un socle de taille 2 est grand. Un socle de taille 2 qui s'y trouve a de l'eau jusqu'au dessus de la tête.

Sur les cartes de **DEMONWORLD**, la profondeur de chaque case d'eau est indiquée et la teinte utilisée est plus sombre si la profondeur est plus importante. Comme dans les autres cas, c'est la profondeur sous le point central qui détermine la profondeur réelle de la case. La couleur la plus claire représente une profondeur de 1. Cette règle peut néanmoins être modifiée avec l'accord des deux joueurs ou pour un scénario particulier. Les cases d'eau contenant des pierres représentent des gués, elles ont une profondeur de 0 et comptent comme terrain dégagé.

Une case de profondeur 1 est infranchissable aux socles de taille 1, coûte 6 PM aux socles de taille 2 et 4 PM aux socles de taille 3.

La case 7/F12 est composée d'eau de profondeur 1.

Une case de profondeur 2 est infranchissable aux socles de taille 1 ou 2, et coûte 6 PM aux socles de taille 3.

Une case de profondeur 3 est infranchissable aux socles de taille 1, 2 ou 3.

Les créatures plus grandes qu'une taille 3, comme les dragons ou géants, peuvent entrer dans de telles cases (voir « XVII Grands socles »).

Une attaque au corps à corps vers un socle qui se trouve dans une case d'eau n'est autorisée que si ladite case n'est pas infranchissable pour l'attaquant. Si le défenseur OU l'attaquant est dans une case d'eau, la puissance de l'attaque est réduite de 1 point. Si le défenseur ET l'attaquant sont dans une case d'eau, la puissance de l'attaque est réduite de 2 points. Soutenir une attaque vers ou à partir d'une case d'eau est impossible.

Il peut y avoir des exceptions pour certains peuples ou monstres (ce sera indiqué sur les cartes de recrutement). Les commentaires supplémentaires au sujet des cases d'eau qui ne sont franchissables lors d'un corps à corps que par certains combattants se trouvent au paragraphe concernant les terrains infranchissables (XI.4.0).

XI.3.7 Murs et haies

Les haies et les petits murs sont toujours traités comme ayant une hauteur de 1 et atteignent donc la hanche d'un être humain de taille normale (2).

À la différence des autres terrains, les murs et les haies sont des terrains linéaires. Les haies et les murs qui ne font pas partie d'un bâtiment sont dessinés sur le pourtour des cases et sont constitués de plusieurs tronçons. Pour représenter de façon plus réaliste les murs et les haies, ils ne sont pas toujours dessinés en suivant exactement le bord des cases mais il est toujours facile de déterminer quelles sont les cases qui sont séparées par un mur ou une haie.

Passer par-dessus une haie ou un mur intact coûte 3 PM en plus du terrain contenu dans la case d'arrivée. Un mur ou une haie ne peut être franchi qu'en dépensant des points de mouvement ou en déplaçant des socles indépendamment (en dépensant des manœuvres).

Un virage ou une réorientation complète d'une unité suivie par un déplacement de socles (pour retrouver une formation organisée) n'est pas possible

s'il est réalisé en passant par-dessus un mur ou une haie.

Exemple : avancer dans une case de terrain dégagé en passant par-dessus une haie ou un mur coûte 6 PM (3 pour la case et 3 pour le franchissement de l'obstacle). Un socle qui ne dispose plus que de 4 PM ne peut franchir le mur ou la haie (et ne peut finir le tour « sur » le mur ou la haie). Si l'unité dont il fait partie dispose encore de manœuvres, elle peut en dépenser une pour passer par-dessus le mur ou la haie.

Un mur ou une haie est quelquefois infranchissable pour certaines machines de guerre ou véhicules. Cela sera indiqué sur la carte de recrutement ou dans sa description.

Tant que tous les socles d'une unité n'ont pas franchi un mur ou une haie, les PMs supplémentaires doivent continuer à être dépensé par l'unité entière à chaque franchissement d'un seul socle.

Combattre au corps à corps par-dessus un mur ou une haie fait baisser la puissance de l'attaque de 2 points. Soutenir une attaque par-dessus un mur ou une haie n'est pas possible.

Dans les règles avancées un mur peut être détruit par un tir d'artillerie. Dans ce cas, le mur détruit n'a plus aucun effet sur le jeu (mouvement, combat ou visibilité).

XI.3.8 Routes

Se déplacer sur une route coûte 2 PM pour l'infanterie et 3 PM pour la cavalerie. Les routes n'ont aucun effet sur le corps à corps.

Cette réduction de coût pour l'infanterie n'est valable que si le déplacement a lieu d'une case de route vers une case de la même route. Lorsque l'on parvient sur une route à partir d'une case « normale », la dépense en PM dépend du terrain présent sur la case de départ (en dehors de la route).

Dans le même ordre d'idée, la réduction n'est valable que si l'unité toute entière se déplace sur la route. Si certains socles se déplacent sur la route et d'autres à côté, cela n'accorde aucun bonus.

Une route occupe une case si elle se trouve sous le point. Lorsque l'on se déplace sur une route dans une case contenant un terrain difficile, très difficile, voire infranchissable, ou à travers une ouverture pratiquée dans un mur ou une haie, on ne dépense que le coût de la route.

À moins qu'un autre type de terrain soit présent, les cartes de **DEMONWORLD** comportent des demi cases de routes au centre de chaque côté. Cela permet de rendre compatibles les cartes à paraître et qui comporteront des routes.

Lorsque deux cartes sont placées côté à côté, cela crée une case entière de route au milieu de nulle part. Cette case compte comme du terrain dégagé à moins qu'une route ne commence ou ne finisse dans cette case.

XI.4.0 Terrain infranchissable

Certains types de terrains sont infranchissables pour tous les socles alors que certains autres ne le sont que pour certains peuples, certains types de troupes ou monstres. Deux socles adjacents peuvent être séparés par un obstacle infranchissable pour les DEUX ou l'un des deux peut se trouver sur une case infranchissable pour l'AUTRE.

Si deux socles sont adjacents et si les DEUX ne peuvent pas (théoriquement) se déplacer dans la case où se trouve l'adversaire, ils ne sont pas considérés comme étant au contact.

Cela résout le premier cas décrit ci-dessus. Par exemple, les socles peuvent être séparés par 3 niveaux ou plus, hauteur qu'aucun des deux socles ne peut franchir.

Deux socles dans cette situation ne peuvent se combattre au corps à corps. Une unité dont tous les socles sont dans cette situation n'est pas engagée au corps à corps. Il est donc possible de déplacer une unité dans cette position sans que cela soit considéré comme une attaque (ordre C ou H et formation organisée obligatoire, entre autres).

En conséquence, une unité dans cette position peut recevoir des ordres, tirer ou se déplacer normalement et cela s'applique aussi à l'unité adverse.

Si certains socles d'une unité sont dans cette position et si d'autres sont au corps à corps, les premiers peuvent, à la fin de la phase de corps à corps, être déplacés comme s'ils n'étaient pas au contact.

Si deux socles sont adjacents et si UN seul ne peut PAS (théoriquement) se déplacer dans la case de son adversaire, ils sont en « contact alterné » l'un avec l'autre.

Exemple : un socle d'humains dans une case de terrain dégagé est adjacent à une case où se trouve un socle de gobelins sur araignée. Ils sont séparés par 3 niveaux de différence. L'humain ne peut pas combattre alors que le gobelin le peut (puisque il peut se rendre sur la case où se trouve l'humain).

Cela résout le second cas décrit en début de chapitre. Dans les descriptions ci-dessous, l'attaquant est toujours le socle qui peut se déplacer dans la case de son adversaire et le défenseur celui qui ne le peut pas.

L'attaquant peut déplacer son unité partiellement ou entièrement dans cette position avec n'importe quel ordre mais ne pourra pas engager le combat, à moins de suivre les restrictions d'usage (ordre C ou H, formation organisée, etc.). Le défenseur, par contre, devra suivre toutes les conditions nécessaires à une attaque pour venir se placer de cette façon, même s'il ne pourra pas combattre.

Si les conditions d'un corps à corps sont remplies, l'attaquant pourra déclarer que les socles en question sont engagés AU MOMENT MÊME où ils parviennent à côté des socles ennemis ou au début de chaque phase de corps à corps qui va suivre.

Si l'attaquant déclare que ses socles sont au contact, ces derniers (et donc l'unité à laquelle ils appartiennent) sont engagés avec toutes les conséquences que cela peut avoir. Une phase de corps à corps (au minimum) devra être résolue et le défenseur pourra répliquer normalement. On considère que les troupes se sont rapprochées les unes des autres et que le combat a lieu sur un terrain où les deux peuvent se trouver.

Si l'attaquant déclare que ses socles ne sont pas au contact, ces derniers ne sont pas engagés. Le défenseur peut se déplacer normalement dans la phase de mouvement en cours (s'il ne l'a pas fait avant le « contact ») ou dans une phase de mouvement ultérieure (s'il s'est déjà déplacé durant cette phase).

À la fin de la première phase de corps à corps (et à la fin de chaque phase suivante si le combat se poursuit), l'attaquant doit déclarer si ses socles sont encore engagés ou pas.

Si l'attaquant décide de rester au contact, les socles sont encore en combat et peuvent se déplacer normalement comme à la fin de chaque phase de corps à corps. Notez que les déplacements du défenseur seront certainement fort limités par le terrain infranchissable qu'occupent les adversaires.

Si l'attaquant décide de rompre le contact, les unités ne sont plus engagées et les socles des deux unités peuvent se regrouper de deux cases chacune. Les unités qui ne sont plus engagées peuvent recevoir de nouveaux ordres dès le tour suivant.

Un corps à corps terminé de cette façon (ou qui n'a pas lieu du tout) ne force PAS les unités participant à se séparer. Elles peuvent rester adjacentes sans combattre.

JEU INTERMEDIAIRE

XII. TIR

Dans les règles de base, il était interdit de tirer au-dessus d'autres socles ce qui était réaliste puisque la plupart d'entre eux avaient une taille de 2 ou 3.

Tirer sur un socle est toujours autorisé si la ligne de vue ne franchit pas un autre socle ou un élément de terrain.

Le jeu intermédiaire introduit de nombreux types de terrains qui peuvent bloquer la ligne de vue et les règles du jeu avancé permettent de diriger des socles de grande taille (plus de 3 de hauteur). Cela demande un remaniement des règles de tir puisque les règles précédentes entraîneraient des résultats illogiques. Deux géants de 5 mètres, par exemple, ne pourraient se lancer des cailloux à la tête parce qu'une unité de nains serait sur leur chemin.

Finalement, les socles participant au tir peuvent se trouver à différentes hauteurs ou soumis à des éléments de terrain qui bloquent leurs lignes de vue. Les socles bloquant les lignes de vue suivent les mêmes règles que les types de terrains : si quelque chose bloque la ligne de vue, on se moque généralement de savoir si c'est un géant de 3 mètres ou un mur de la même hauteur. Pour éviter des répétitions inutiles, toute situation de ce type est résolue de la même façon, même si les créatures de très grande taille ne sont introduites que dans les règles du jeu avancé.

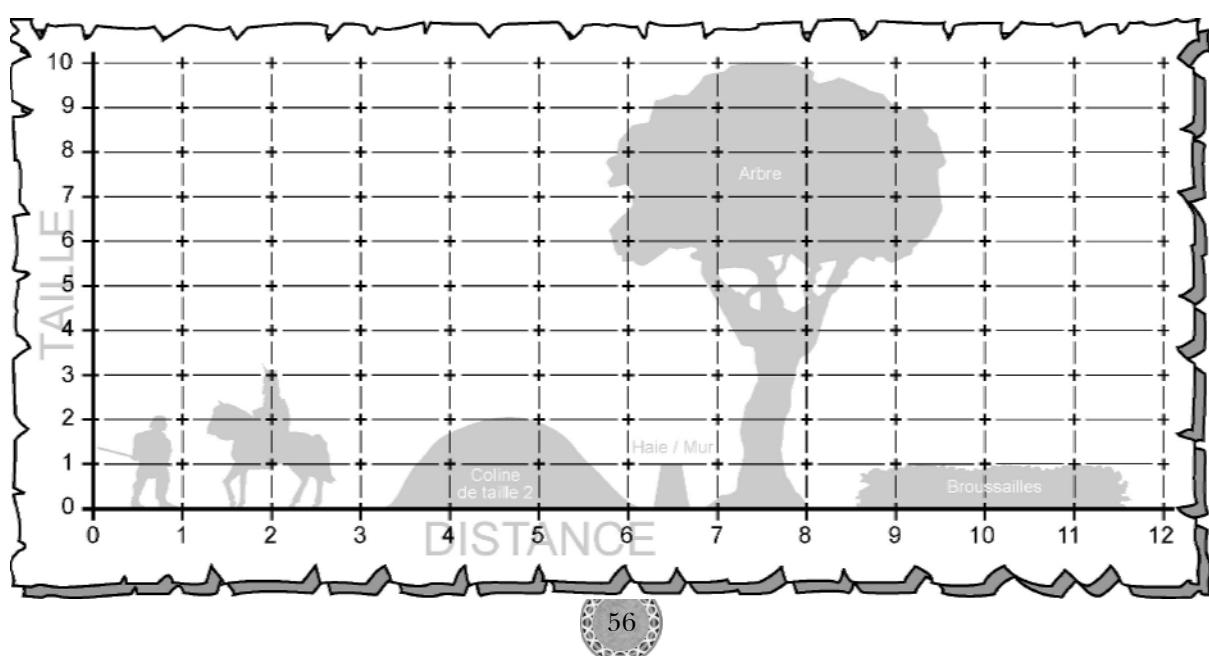
Le paragraphe « XII.1.0 Tableau des lignes de vue » introduit l'outil permettant de résoudre ces situations ainsi que les règles permettant de simuler les tirs entre des socles de tailles différentes sur le champ de bataille. Le paragraphe « XII.2.0 Gestion des différents terrains » explique les cas où le terrain peut affecter les tirs et les lignes de vue. Enfin, le paragraphe « XII.3.0 Tir et terrain » décrit la façon dont l'on doit gérer des figurines de toutes tailles placées sur des terrains de types différents.

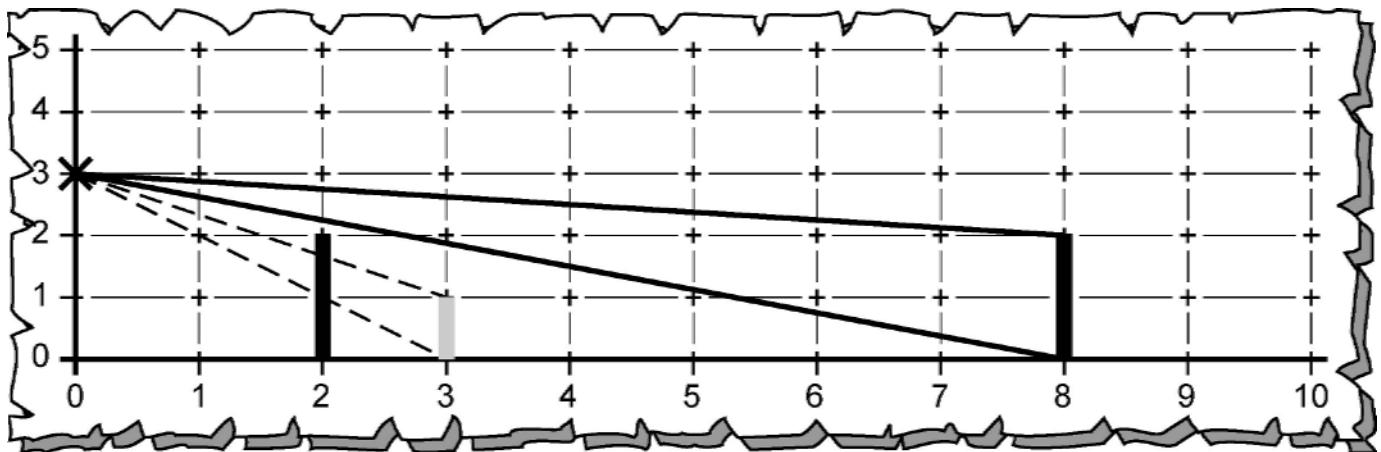
XII.1.0 TABLEAU DES LIGNES DE VUE

Ce paragraphe décrit la manière d'utiliser le Tableau des lignes de vue imprimé ci-dessous.

La longueur (ou l'axe X) du tableau permet de spécifier la distance qui sépare deux socles et représente de façon théorique le champ de bataille. Les chiffres représentent le centre de chaque case. Le socle qui tire est toujours placé sur le point marqué « 0 » et un socle situé à trois cases (par exemple) sera placé sur le chiffre 3 de l'axe horizontal.

La hauteur (ou l'axe Y) du tableau permet de spécifier la taille d'un socle. Dans tous les tableaux qui suivent, chaque socle est représenté par une ligne dont la hauteur représente la taille dudit socle et qui est divisée en « segments ».





Exemple : un socle de taille 2 fait deux segments de haut alors qu'un socle de taille 4 fait quatre segments de haut.

Sur le tableau des lignes de vue, un socle de taille 2 sera représenté par une ligne verticale qui part du sol (indiqué par le chiffre 0) et qui fera 2 segments de haut. Un socle de taille 4 sera représenté par une ligne de 4 segments de haut qui partira elle aussi du sol. Puisque tous les socles sont au même niveau, la base de chaque socle sera toujours placée sur la ligne 0 de l'axe Y (la hauteur). Nous appellerons toujours le haut de chaque ligne « sommet ».

Premièrement, indiquez la taille du tireur sur le tableau.

Exemple : un socle de taille 3 qui tire est représenté par une ligne de 3 segments de haut placée verticalement en bas à gauche du tableau ($X=0$ et $Y=0$).

Exemple : un socle de taille 2 qui gêne le tir et qui se trouve à 3 cases du tireur doit être représenté par une ligne de 2 segments de haut tracée sur le point 3 de l'axe X (la distance).

Ensuite, déterminez la distance entre le tireur et sa cible et tracez une ligne verticale de la taille de ladite cible à la distance calculée.

Tracez une ligne entre le sommet du tireur et la base de la cible. Faites de même avec une ligne partant du sommet du tireur jusqu'au sommet de la

cible.

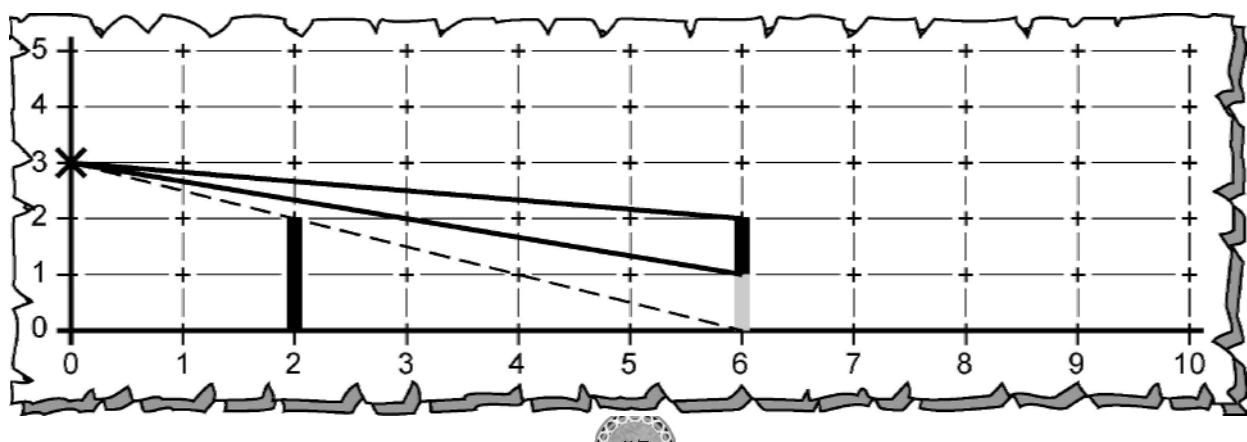
Si AUCUNE des deux lignes ne traverse ou ne touche la ligne qui représente le socle bloquant, la ligne de vue est totalement libre et le tir peut être résolu normalement. Le nombre de base de l'attaque est augmenté de 1 tous les 2 segments de taille du socle ciblé.

Une de ces lignes est considérée comme bloquée si elle passe exactement par le sommet du socle bloquant.

Si les DEUX lignes touchent ou traversent la ligne qui représente le socle bloquant, la ligne de vue est totalement bloquée et le tir est impossible.

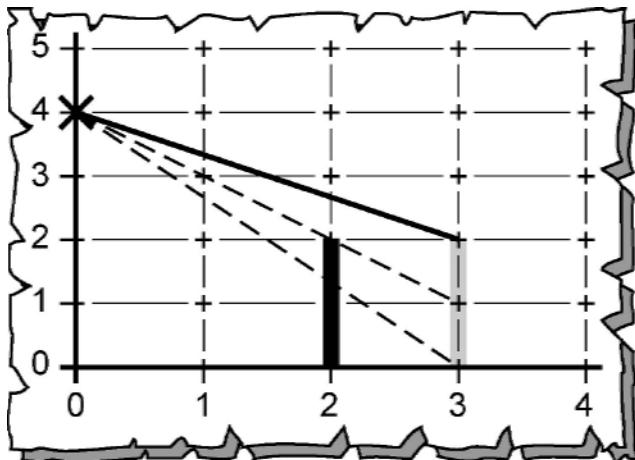
Dans le tableau ci-dessus un socle de taille 3 veut tirer sur un socle de taille 2 situé à huit cases de distance et au-dessus d'un socle de taille 2 situé à deux cases de distance. Le tir peut être résolu normalement puisque les deux lignes ne touchent ou ne traversent pas le socle bloquant. Le nombre de base est donc augmenté de 1 puisque les 2 segments de taille de la cible sont visibles. Si la cible était un socle de taille 1 à trois cases, le tir ne serait pas possible du tout puisque les deux lignes traversent le socle bloquant situé à deux cases.

Si UNE des deux lignes touche ou traverse la ligne qui représente le socle bloquant, la ligne de vue est partiellement bloquée et gêne sensiblement le tir.



Si un socle est partiellement visible, déterminez le nombre de segments que le tireur peut voir. Un segment est visible si son sommet ET sa base sont visibles.

Dans le tableau page précédente, un socle de taille 3 souhaite tirer, par-dessus un socle de taille 2 à deux cases, sur un socle de taille 2 à six cases. Le segment du haut est visible mais pas celui du bas. En effet, la ligne qui relie le sommet du tireur à la base du segment du bas touche le sommet du socle bloquant. Comme un seul segment de la cible est visible, le nombre de base n'est pas augmenté.



Dans le tableau ci-dessus, un géant de taille 4 désire tirer sur un socle de taille 2 qui se trouve à trois cases de lui. Il est gêné par un socle de taille 2 situé à deux cases. Il n'a aucune ligne de vue sur sa cible puisque les deux segments sont invisibles à cause du socle bloquant. Le segment du haut ne peut pas être considéré comme suffisant puisque le géant ne peut pas en voir la base. En pratique, le géant voit certainement le sommet du casque de son adversaire et cela ne lui suffit pas pour ajuster son tir.

XII.2.0 Gestion des différents terrains

Certains terrains n'affectent pas les tirs tandis que d'autres, comme les bois, font obstacle à cause de leur hauteur. Enfin, les collines et les étendues d'eau affectent la hauteur à laquelle se trouvent les socles et peuvent gêner la ligne de vue s'ils font obstacle entre le tireur et sa cible.

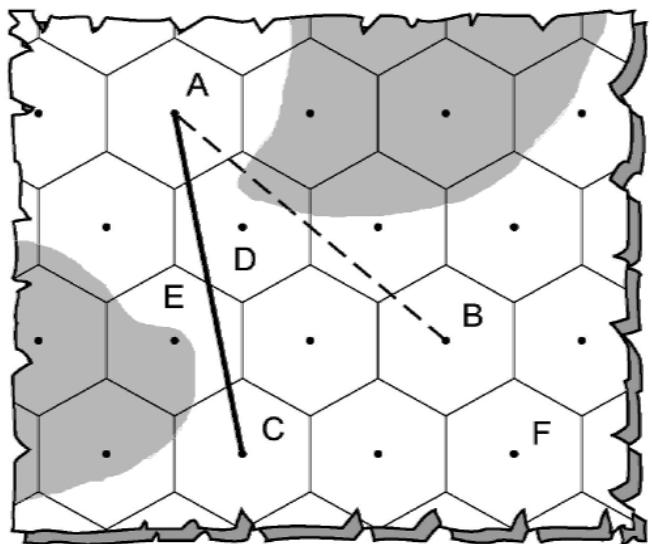
Le terrain dégagé, les routes, la rocallie, le sable, la boue, la neige fondu, les marais et les murs détruits n'affectent pas les tirs.

Les murs (intacts), les haies, les buissons, les hautes herbes et les bois affectent la ligne de vue si elle traverse la représentation graphique du terrain sur le champ de bataille.

La ligne de vue relie comme d'habitude le centre de la case qui contient le tireur au centre de la case qui contient la cible. Si cette ligne ne traverse ou ne touche

aucun type de terrain affectant le tir, il est résolu tout à fait normalement.

Notez que c'est la représentation graphique exacte du terrain qui compte et pas le fait que la case en question contienne le terrain incriminé.



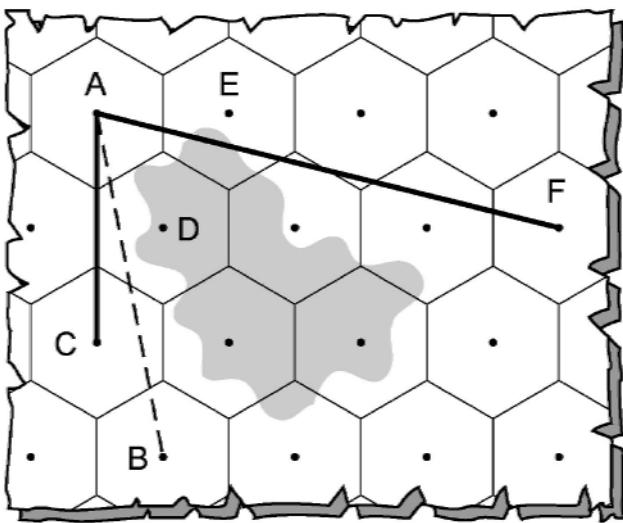
Le dessin ci-dessus montre une ligne de vue entre les cases A et C qui n'est pas affectée par la forêt située en E. Par contre, le centre de la case E contient des bois et est donc considérée comme une case de bois en ce qui concerne le mouvement. La case D ne compte pas comme une case de bois pour le mouvement (le point central ne contient pas de bois) mais elle bloque la ligne de vue entre les cases A et B puisque la représentation physique du bois bloque ladite ligne de vue. Dans certains cas, il est difficile de se faire une idée et les joueurs devront trouver un moyen pour résoudre ce genre de situation (en jetant un dé par exemple).

Les collines et les étendues d'eau peuvent affecter les tirs si le tireur ou la cible se trouvent sur une telle case ou si une case de colline bloque la ligne de vue.

C'est une exception à la règle habituelle de l'effet du terrain sur le tir. Une case contenant une colline ou de l'eau compte toujours comme étant entièrement à la hauteur du terrain en question (si elle est considérée comme une colline ou de l'eau en ce qui concerne le mouvement, c'est-à-dire que le terrain en question se trouve sous le point central).

Le dessin page suivante montre une ligne de vue entre les cases A et B qui pourra être bloquée ou gênée par la case D car, bien que la représentation physique de la colline ne soit pas traversée, la case D entière compte comme une colline. La case E, par contre, ne gêne pas la ligne de vue entre les cases A et F, bien que la représentation physique de la colline bloque ladite ligne (mais puisque le point central ne recouvre

pas la colline, elle n'est pas considérée comme telle, ni pour le mouvement, ni pour le tir).



La ligne de vue entre les cases A et C n'est pas bloquée puisqu'elle frôle la case D mais ne la traverse pas. C'est encore une exception aux règles normales puisque les socles trop hauts bloquent les lignes de vue qui les frôlent. Mais une colline est censée être en pente douce et c'est pour cela qu'une telle ligne de vue n'est pas bloquée.

XII.3.0 TIR ET TERRAIN

Les règles des paragraphes précédents expliquaient quand les terrains spéciaux affectaient les tirs. Nous allons maintenant expliquer comment de tels terrains affectent les tirs. Si le terrain affecte les tirs comme un obstacle, il suffit d'utiliser le tableau des lignes de vue comme si le terrain en question était un socle de la taille correspondante.

XII.3.1 Taille des terrains

Les collines ont une taille de 2 par niveau. Les buissons, les hautes herbes, les murs (de moins d'un mètre de haut) et les haies ont une taille de 1. Les forêts ont une taille de 10.

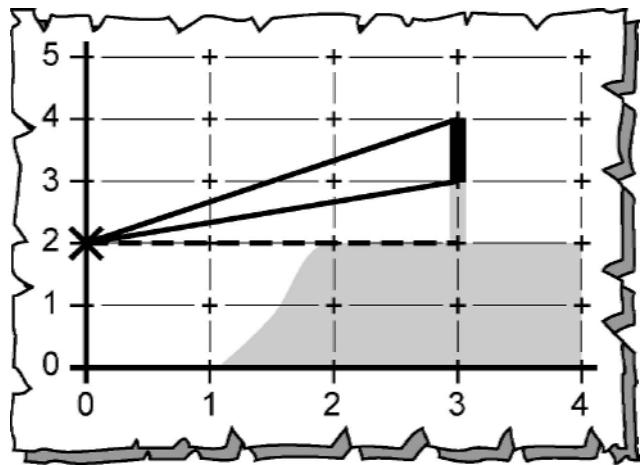
La taille d'un terrain spécial est équivalent à un socle de même taille. Une haie est donc aussi haute qu'un socle de taille 1 (des nains par exemple).

XII.3.2 Collines

Les socles et les terrains spéciaux situés sur des cases de collines doivent être marqués sur le tableau des lignes de vue à leur hauteur respective.

Exemple : le sommet d'un socle de taille 2 situé sur une colline de taille 2 doit être placé à 4 segments du sol.

Exemple : le sommet d'un buisson situé sur une colline de taille 4 doit être placé à 5 segments du sol.



Le dessin ci-dessus montre un socle de taille 2 qui souhaite tirer sur un socle de taille 2 placé sur une colline de taille 2 à trois cases de distance. Le segment du haut est visible mais celui du bas ne l'est pas puisque la ligne de vue du bas touche la colline dans la case précédente. Le nombre de base reste donc inchangé puisqu'un seul segment de taille est visible.

Si la même cible avait été placée au bord de la colline, à deux cases de distance, la ligne de vue n'aurait pas été bloquée du tout puisque la colline n'aurait pas géné la ligne de vue et le nombre de base aurait augmenté d'un point.

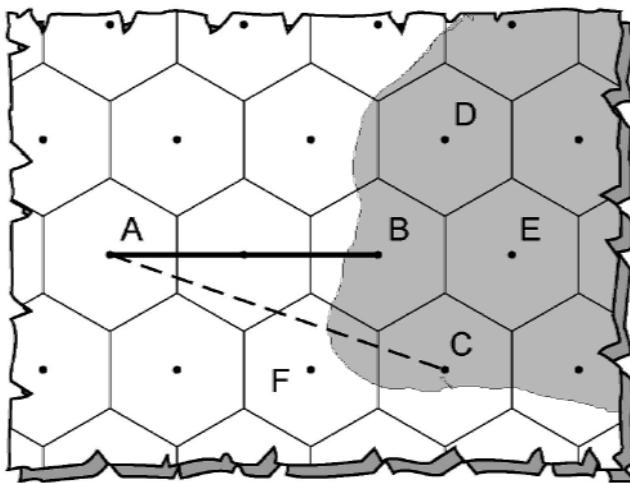
Si dans cet exemple le tireur avait été de taille 3 ou plus, chaque socle sur la colline aurait pu être pris pour cible (s'il n'y avait eu aucun autre obstacle bien entendu) puisque la colline n'aurait plus bloqué la ligne de vue au bas du dernier segment.

XII.3.3 Bois

Les bois bloquent la ligne de vue. Il n'est pas possible de tracer une ligne de vue A TRAVERS une forêt, mais il est possible de tirer sur un socle situé SUR une case de forêt (mais cela provoque un malus de 2 points à la puissance de l'attaque). Un socle qui tire DEPUIS une case de forêt ne reçoit aucun malus.

Dans le dessin page suivante en haut à gauche, le socle A tire sur le socle B. La puissance de l'attaque est réduite de 2 points puisque la cible se trouve sur une case de bois (mais la ligne de vue n'est pas bloquée). Notez toutefois que malgré la couverture formée par les bois, cette protection n'affecte pas la taille de la cible et donc le bonus potentiel donné au tireur.

Si B tire sur A, l'attaque est conduite normalement sans aucun malus puisque les bois DANS la case du tireur n'affectent pas ses tirs.



Il n'est pas possible de tirer de la case A vers la case C (ou vice versa) puisque la ligne de vue est bloquée par la représentation graphique du bois en F (bien que F ne soit pas une case de forêt). De la même façon, il est impossible de tirer de A vers E (et vice versa) puisque le bois en B bloque la ligne de vue.

De l'extérieur d'une forêt, on ne peut tirer que sur les socles placés à sa lisière. Vous ne pouvez tirer d'une forêt que si vous êtes vous-même à la lisière. Si vous créez vos propres cartes de **DEMONWORLD**, nous vous conseillons d'éviter les cases telles que la D dans l'exemple ci-dessus. Un socle en D ne peut en effet tirer sur aucun socle en dehors de la forêt puisqu'une mince bande de bois bloque toute ligne de vue vers l'extérieur. S'il quitte cette case pour combattre, il se retrouve sans protection. C'est donc une case « bizarre » qui est certes obligatoire sur une carte fortement boisée, mais tout à fait gênante pour un champ de bataille normal.

Dans le dessin en bas à gauche, vous pouvez tirer (avec un malus de 2 points, mais avec l'éventuel bonus de 1 pour chaque 2 segments visibles de la cible) de B vers C, D ou E et de E vers B, C et D (et vice versa). Vous ne pouvez pas tirer de C vers D puisque les bois en B et E bloquent la ligne de vue.

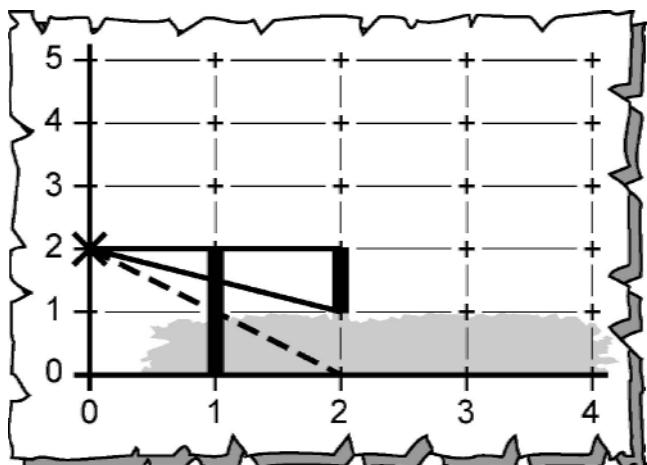
Ainsi, les tirs en pleine forêt ne sont possibles qu'entre cases adjacentes. Comme, généralement, une unité adjacente à une autre (ennemie) est considérée comme étant engagée au combat (et donc dans l'incapacité de tirer), seules les unités ayant reçu un ordre de T et qui recevront une charge pourront utiliser leurs armes à distance dans la forêt.

Dans la plupart des situations, il ne sera pas possible de tirer par-dessus une forêt (à cause de sa hauteur). Des exceptions existent lorsque des créatures vraiment grandes se combattent. Par exemple, un géant de taille 5 sur le troisième niveau d'une colline atteint une taille totale de 11 et pourra donc tirer par-dessus une forêt si la cible est assez haute elle aussi (ou très lointaine). De telles situations

devront être résolues avec le tableau des lignes de vue.

XII.3.4 Buissons et hautes herbes

Les buissons et les hautes herbes constituent un obstacle de taille 1 pour la ligne de vue. De tels types de terrains SUR une case qui accueille le tireur ou sa cible n'affectent pas le tir.



Dans le dessin ci-dessus, le socle de taille 2 qui est à une case de distance est entièrement visible puisque les buissons dans sa case n'affectent pas la ligne de vue. Un socle de taille 2 à deux cases de distance sera à demi visible (si le premier socle n'est pas là, bien entendu) puisque les buissons de la case précédente bloquent la ligne de vue vers la base du plus bas segment de la cible.

. Un socle de nains à une case de distance du tireur est entièrement visible. A deux cases, les nains seraient entièrement masqués et ne pourraient pas non plus répliquer puisque seul le sommet du plus haut segment pourrait être vu (juste le haut du casque ou de la tête).

Si le tireur avait eu une taille de 4, tout socle de n'importe quelle taille caché dans les buissons à une distance maximale de trois cases aurait pu être pris pour cible puisque les buissons ne cacheraient que la base du segment inférieur.

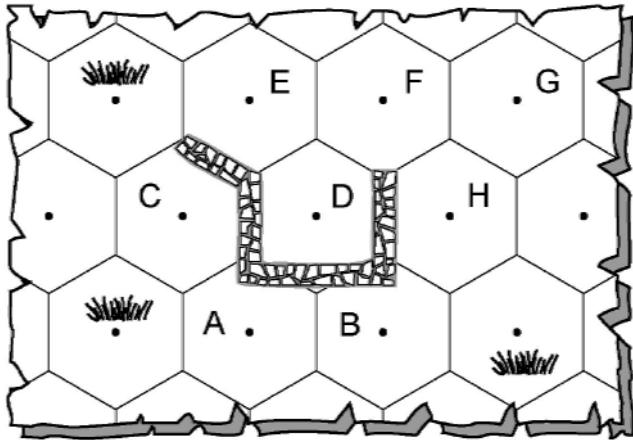
Les buissons ne gênent jamais les tirs sur un socle situé au bord d'un tel terrain et les socles vraiment grands peuvent généralement voir encore plus loin sans être gênés.

XII.3.5 Haies et murs

Une haie ou un mur (intact) peuvent affecter la ligne de vue. Une haie ou un mur situé sur le bord de la case d'où PROVIENT le tir ne l'affectent pas.

Les haies et les murs sont toujours situés sur des bords de cases. Si les deux cases qui bordent le pan de mur incriminé sont à la même distance par rapport au tireur, le mur sera indiqué sur la ligne (coordonnée X, distance) correspondante. Si la distance n'est pas la même, le mur sera indiqué à mi-chemin entre les deux lignes correspondantes.

Exemple : un mur situé entre deux cases situées à 2 et 3 cases de distance sera indiqué à 2,5 cases de distance sur le tableau des lignes de vue.



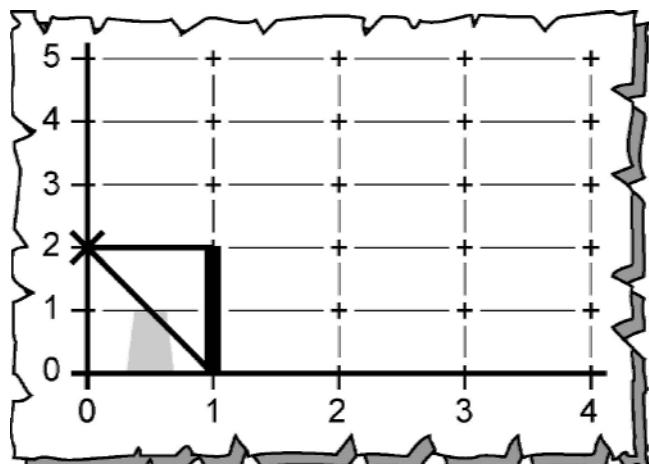
Dans le dessin ci-dessus, le pan de mur entre les cases A et D et les cases B et D ne suit pas exactement le tracé desdites cases. Cela est dû à la représentation réaliste du champ de bataille et pour tous les calculs de ligne de vue les murs seront toujours considérés comme étant situés sur des bords de cases (dans ce cas entre A et D, et B et D).

Si un socle dans la case A souhaite tirer sur un socle dans la case D (et vice versa), la ligne de vue n'est pas bloquée puisqu'un mur situé sur le bord de la case d'où provient l'attaque ne l'affecte pas. C'est aussi vrai pour un tir de A vers F (par-dessus le mur situé entre A et D).

Si un socle souhaite tirer de F vers A le mur situé entre A et D doit être pris en compte. Puisqu'il est situé entre 1 et 2 cases de distance, il est indiqué sur le tableau des lignes de vue à 1,5 case de distance. Si un socle tire de A vers G le mur entre A et D n'est pas pris en compte (puisque il borde A) mais le mur entre D et H l'est (et sera indiqué à 1,5 case de A).

Si un socle tire de G vers A, les deux murs seront pris en compte (D-H à 1,5 de distance et A-D à 2,5).

Si un socle sur la case A tire sur E (et vice versa), le mur entre C et D sera pris en compte puisqu'il ne borde pas les cases A ou E. Ce mur sera dessiné à une distance d'une case puisque les cases qui le bordent (C et D) sont à une case de distance de A (et de E).



Dans le dessin ci-dessus, si un socle de taille 2 tire au-dessus du mur sur un socle situé à une case, le mur ne générera pas la ligne de vue puisqu'il est situé sur le bord de la case du tireur. Puisque la ligne de vue du sommet du tireur vers le bas de la cible touche le mur, c'est une exception aux règles habituelles. C'est normal puisque l'on estime que le tireur se penche par-dessus le mur pour avoir une ligne de vue parfaite. C'est même valable pour un socle de taille 1 (si c'est nécessaire, les combattants se feront la courte échelle ou se tiendront sur la pointe des pieds).

Si un socle de taille 2 tirait sur un socle de taille 2 caché derrière un mur à une distance de deux cases (ou plus), la cible ne serait qu'à demi visible et une cible de taille 1 serait complètement invisible.

XII.3.6 Etendues d'eau

L'eau est un obstacle d'une taille égale à sa profondeur. Si le socle tireur est situé DANS la case d'eau, le tir n'est pas affecté par l'eau (sauf pour les lignes de vues. voir ci-dessous).

Si un socle dans une case d'eau tire, sa taille et la profondeur de l'eau doivent être prises en compte. Le sommet d'un socle de taille 3 dans une case d'eau de 1 de profondeur doit être inscrit sur la ligne 2 (coordonnée Y, hauteur) sur le tableau des lignes de vue. Toutes les lignes de vue devront être calculées de ce point.

Lorsqu'un socle dans l'eau est pris pour cible, la profondeur de l'eau affecte la hauteur de la cible comme ci-dessus. Un socle de taille 2 dans une case d'eau de 1 de profondeur ne sera qu'à demi visible et le nombre de base restera inchangé puisqu'un seul segment de taille de la cible sera visible.

XII.3.7 Résumé

Dans tous les exemples précédents les pieds du tireur se trouvaient toujours sur le point 0 (X et Y). Cela n'est en fait pas réellement nécessaire si vous

avez bien compris comment fonctionne ce système. Deux socles à deux cases de distance peuvent être inscrits sur les lignes 0 et 2 aussi bien que sur les lignes 3 et 5.

Le dessin du bas de la page résume les règles qui régissent plusieurs types de terrains. Il est fait pour réviser les règles de ligne de vue et elles ne partiront pas toutes du point 0. A chaque exemple, vous pouvez utiliser une règle (graduée ou non) pour bien vous rendre compte de ce qui est expliqué.

Le socle A ne peut voir que le socle B. Il est parfaitement visible puisque ni la colline ni le buisson dans cette case ne gênent A.

Le socle B, par contre, a une vue parfaite vers A mais aussi une vue à moitié bloquée vers C puisque la colline au point 3 bloque la ligne de vue vers le bas du segment inférieur de C. Le bas du segment inférieur de D n'est pas non plus visible à cause du mur et du socle C. De plus, il est situé sur une case de bois. B pourra donc lui tirer dessus mais avec un malus de 2 à cause du bois.

Le socle C peut voir la moitié du socle B puisque la ligne de vue vers le bas du segment inférieur de B est bloquée par la colline en 3. Le socle C ne peut tirer sur D qu'avec un malus de 2 points à cause du bois. Si D avait une taille de 1, aucun socle ne pourrait le voir.

Le socle D est finalement très bien protégé par les bois et le mur et ne subit aucun malus lorsqu'il tire à cause de ces deux types de terrain. Il peut parfaitement voir C et la moitié de B.

Les exemples ci-dessus prouvent que les lignes de vue ne sont pas obligatoirement valables dans un sens comme dans l'autre. Si X voit Y, Y ne voit pas

obligatoirement X de la même façon. Les socles qui tirent et qui sont situés dans la forêt (ainsi que derrière un mur ou une haie) ont toujours une meilleure vision de leurs cibles que leurs adversaires.

XII.4.0 RESOLUTION DES TIRS

Un tir qui n'est plus possible à cause d'un problème de ligne de vue ou qui est terriblement pénalisé ne peut pas être redirigé vers une autre cible.

Comme il a déjà été dit dans les règles de base, un tir (et un soutien) doit être annoncé AVANT que les lignes de vue ne soient contrôlées. Cela est toujours valable. Si la ligne de vue est entièrement bloquée, l'attaque est perdue. Si les malus sont si importants que le tir n'a aucune chance de toucher sa cible, le tir est tout aussi gâché.

Pour calculer le nombre de base d'un tir, additionnez ou soustrayez les facteurs suivants :

puissance de l'arme utilisée

+ compétence ☒ de l'attaquant.

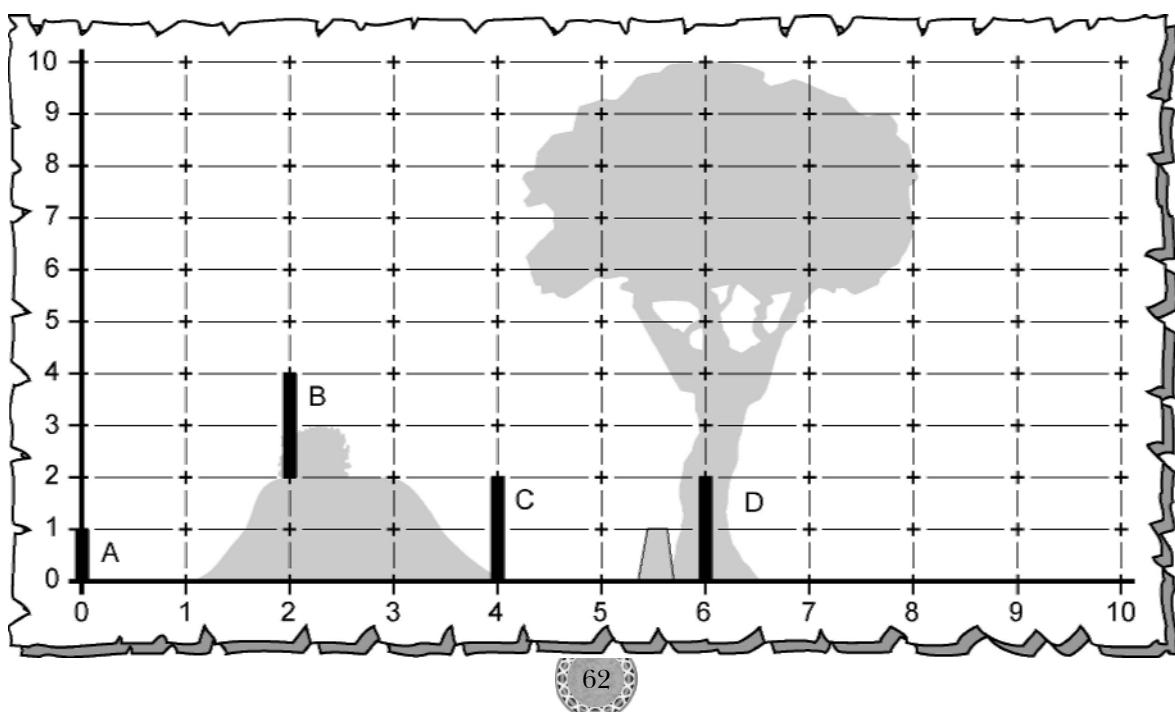
- protection de tir (☒) de la cible.

+2 pour chaque socle de soutien.

+1 pour chaque tranche de 2 segments de taille de la cible qui sont totalement visibles

-2 si la cible est sur une case de bois.

Puis jetez 1D20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au nombre de base, vous touchez la cible.



Un socle normal est détruit après avoir été touché une fois. Les commandants ou créatures qui disposent de plusieurs points de vie sont retirés du jeu lorsqu'ils perdent leur dernier point de vie.

Un socle qui attaque ou qui soutient doit avoir au moins une ligne de vue partielle vers sa cible, c'est à dire qu'il doit voir au moins un segment en entier. Cela s'applique aussi si le segment visible ne peut être touché qu'avec une puissance réduite (par exemple si la cible est située dans un bois).

XII.5.0 TIRER DANS UN CORPS A CORPS

Dans les règles de base, un dé était lancé pour déterminer si un socle voisin était touché au lieu de la cible originale. Ces règles restent généralement toujours valables mais l'introduction des terrains fait que les socles voisins peuvent être à une hauteur très différente de la cible originale et qu'il serait donc impossible de les prendre pour cible par erreur.

Lors d'un tir dans un corps à corps, jetez le dé normalement pour déterminer une éventuelle déviation comme expliqué dans le jeu de base. Si le tir dévie, seul un socle en contact avec le socle original peut être touché.

Les socles qui sont séparés de la cible originelle par une hauteur infranchissable ne peuvent donc pas être touchés et l'attaque est perdue.

Les socles qui sont en contact alterné (voir le paragraphe « XI.4.0 Terrain infranchissable » dans le chapitre « XI Terrain ») peuvent être touchés par des tirs déviés s'ils ont été déclarés « en contact » au moment où le tir a lieu.

Si un socle autre que la cible originale est touché, l'attaque est résolue avec la puissance de base même si ledit socle est partiellement visible ou dans un bois.

Nous estimons que le combat est un perpétuel mouvement et que les socles à couvert ont quitté leur cachette durant un court instant pour combattre.

Si un commandant associé à une unité, un socle de leader, de porte-drapeau ou de musicien est touché suite à la déviation d'un tir, aucun test n'est effectué pour déterminer si c'est un autre socle qui a été touché à la place.

Comme énoncé aux chapitres « IX.5.0 Tir contre des socles spéciaux » et « X.2.2 Commandants associés à une unité », vous pourriez lancer le dé pour vérifier si un socle adjacent n'a pas été touché à la place d'un de ces socles, mais cette règle ne s'applique pas dans un corps à corps.

Lors d'un tir sur une cible engagée dans un corps à corps, la compétence de tir (⊗) ne peut pas être utilisée.

Même un archer très entraîné ne peut viser une partie sensible de sa cible dans un tel chaos de corps et d'armes entremêlés.

JEU INTERMEDIAIRE

XIII. FORMATIONS

Les unités opèrent généralement en formations organisées puisque cela facilite le mouvement, les manœuvres et le tir. Une formation organisée n'est pas toujours la meilleure façon de combattre dans certaines situations tactiques ou pour certaines troupes spéciales. C'est pourquoi, dans les règles avancées, nous vous présentons trois nouvelles formations qui ont chacune leurs avantages et leurs défauts. Ces formations sont appelées respectivement « carré », « coin » et « tirailleur ». En plus de cela, certaines unités sont obligées de se déplacer en « horde ».

De nombreuses unités ne sont pas assez entraînées pour utiliser ces formations, ne sont pas équipées pour cela ou n'en ont simplement pas l'envie parce que cela ne correspond pas à leur façon de se battre. Ainsi, rares sont les unités qui peuvent utiliser plusieurs formations différentes et beaucoup ne peuvent en utiliser aucune. La carte de recrutement de chaque unité peut comporter les symboles ♠ (pour le coin), ♦ (pour le carré), ♦♦ (pour les tirailleurs) ou simplement le mot HORDE, en majuscules pour indiquer les formations que l'unité décrite peut utiliser.

Les unités qui ne disposent pas des symboles décrits ci-dessus peuvent se placer de façon à ce que leur formation ressemble à un carré, à un coin, à une formation en tirailleurs ou à une horde, mais ne bénéficient PAS des bonus correspondants et se retrouvent souvent désorganisées.

Exemple : une unité qui prend la forme d'un coin ou de tirailleurs et qui ne dispose pas du symbole correspondant sur sa carte de recrutement se retrouve désorganisée et ne bénéficie ni des bonus offensifs (pour le coin), ni des bonus de mobilité ou de tir (pour les tirailleurs).

XIII.1.0 CARRE

Un carré est une formation qui ne comprend aucun flanc et aucun dos et ne peut donc pas être attaquée sur l'un de ces côtés. Elle ne peut se déplacer que très lentement mais est particulièrement efficace en défense.

Une unité d'infanterie qui comporte au moins 6 socles peut former un carré.

Une unité qui comprend moins de 6 socles n'est pas assez importante pour former un carré efficacement. Seuls les socles d'une MÊME unité peuvent former un carré et il est interdit d'utiliser les socles de plusieurs unités pour en former un.

Si une unité forme un carré, un commandant qui s'y est joint ne peut en faire partie (sur le périmètre extérieur). Par contre, un commandant, qu'il soit à pied ou sur une monture, peut être placé au milieu d'une telle formation sans que cela affecte de façon négative ladite unité.

Pour former un carré, chaque socle du périmètre extérieur doit être adjacent à deux autres socles du même périmètre. L'avant de chaque socle doit être dirigé vers l'extérieur. Quelle que soit la forme du carré, chacune des six orientations possibles doit être représentée par au moins un socle du périmètre extérieur. Le placement et l'orientation des socles à l'intérieur du périmètre extérieur n'ont pas d'importance.

Pour former un carré, l'unité doit utiliser l'une des formations décrites à la page suivante (selon le nombre de socles qui composent l'unité). Les règles ci-dessus permettent quelques variations mais cela n'affecte pas les capacités du carré. Si une unité prend la forme d'un carré, tous les changements d'orientation et les déplacements de socles nécessaires comptent comme des manœuvres. Cette règle s'applique aussi si l'unité passe d'un carré à toute autre formation.

Les cases vides au milieu d'un carré peuvent accueillir des socles de la même unité ou des commandants qui se seraient joints à l'unité. Un carré qui comporte 6 unités à l'extérieur peut en contenir une supplémentaire au centre. Un carré ne peut par contre pas entourer des socles ou des unités ennemis.

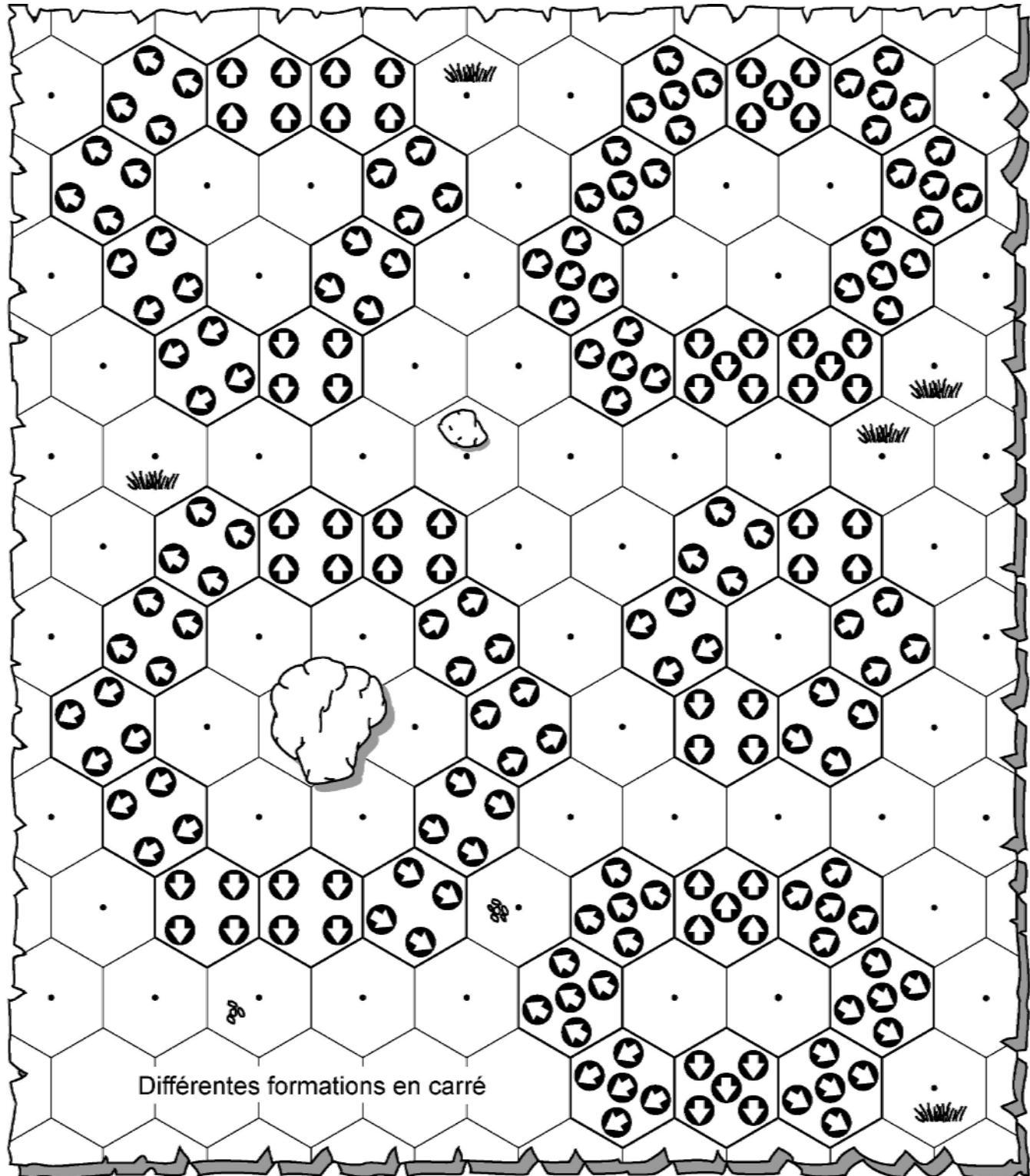
Un carré est une formation désorganisée. Cela a plusieurs conséquences. Une unité en carré ne peut se déplacer qu'en utilisant des manœuvres et ne pourra donc pas franchir plus de cases que le nombre de

mancœuvres dont elle dispose. Elle ne peut pas tirer si elle a reçu un ordre H puisqu'elle est désorganisée. Ce défaut peut être compensé en lui donnant un ordre T. Une unité en carré qui n'est pas encore engagée au corps à corps doit attendre d'être attaquée pour combattre. C'est logique puisqu'un carré est une formation principalement défensive.

Aussi longtemps que le carré est intact, chaque attaque sur un socle du périmètre extérieur qui le compose prend toujours pour cible son avant, même en cas d'attaque de flanc ou de dos.

Les bonus de combat liés à une attaque de flanc ou de dos ne sont pas pris en compte. Pire encore, une unité équipée de piques reçoit son avantage habituel (-1 à la puissance de l'adversaire). Si les socles du carré attaquent, ils doivent par contre le faire vers leur avant et ne peuvent pas attaquer par leur flanc ou leur dos.

Un carré n'est brisé que s'il ne respecte plus les règles présentées ci-dessus à la fin d'un tour de corps à corps (APRES les regroupements) ou s'il choisit de prendre une toute autre forme.



Aussitôt que cela arrive, les attaques de flanc et de dos sont à nouveau possibles, même si ce qui reste de l'unité est à peu près en forme de carré.

Si un carré est vide en son centre, tout déplacement accordé par une victoire n'est pas réellement utile puisque la plupart de ces mouvements entraînent la destruction du carré et la perte des bonus. Par contre, si le carré comporte des socles en supplément au centre, ils peuvent servir à colmater les brèches créées par les ennemis tant que ces derniers ne parviennent pas à se regrouper avant et pénétrer à l'intérieur.

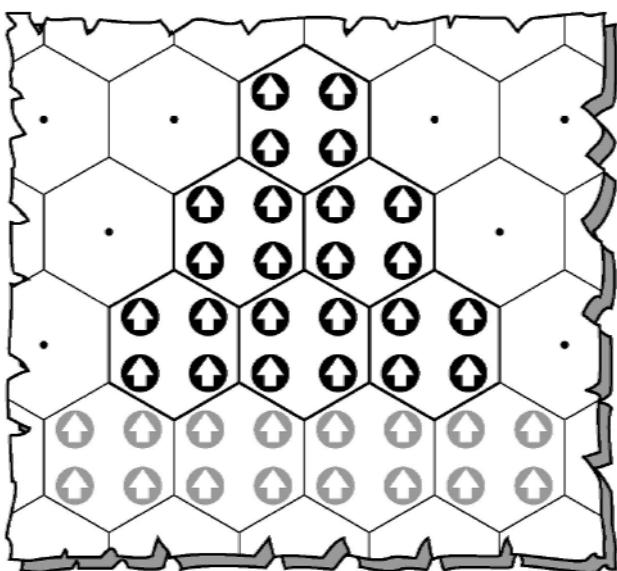
XIII.2.0 COIN

Un coin est une formation développée uniquement pour l'attaque. Elle permet de concentrer toute la puissance de l'unité sur un point précis de la formation ennemie et permet généralement aux unités déjà puissantes de pulvériser leurs adversaires.

Une unité qui n'est constitué que de cavalerie ou que d'infanterie et qui a au moins 6 socles peut former un coin.

Les unités de plus petite taille ne peuvent pas se mettre en coin. Un coin ne peut être formé que par les socles d'UNE SEULE unité.

Un coin est formé par un socle au premier rang, deux au deuxième, trois au troisième et jusqu'à quatre au dernier rang. Tous les socles doivent être dirigés dans la même direction.



Si une unité est composée de plus de 10 socles, les socles supplémentaires doivent être placés sur un cinquième rang. Un coin ne peut être composé que d'infanterie ou de cavalerie (pas les deux). Une unité de cavalerie rejointe par un héros à pied ne peut pas adopter une formation en coin.

Lorsqu'une unité se forme en coin, tous les changements d'orientation et les mouvements des socles comptent comme des manœuvres (comme pour le carré).

Un coin est une formation organisée qui ne peut se déplacer que vers l'avant.

Les déplacements doivent s'exécuter dans l'une des deux cases qui font face au socle du premier rang et peuvent résulter de la dépense de manœuvres ou de points de mouvement. Une formation en coin ne peut pas faire de virage, changer d'orientation ou déplacer des socles autrement que vers l'avant. À cause de cela, un joueur qui voudra attaquer avec une unité en coin devra, avant de la former, se tourner et se déplacer de façon à se trouver en face de l'ennemi. Il est autorisé de déployer une unité en coin au début de la partie.

Un coin ne peut pas être formé et abandonné durant la même phase de mouvement.

Cela évite à un joueur peu scrupuleux de déclarer qu'un coin est annulé en début de tour pour se déplacer légèrement sur le côté ou le réorienter de 120° puis le reformer pour se lancer à l'attaque. L'unité ne sera pas en coin et, pire encore, sera considérée comme désorganisée jusqu'au début du tour suivant, moment où la formation en coin pourra être annoncée.

Tant que l'unité est en coin, la puissance d'attaque du socle de tête (uniquement celui-ci) est augmentée d'1 point par socle en plus dans le coin.

Si un coin est formé de 10 socles, le bonus d'attaque est un phénoménal +9 ! Par contre, les puissances d'attaque des autres socles du coin restent inchangées.

Cette augmentation de puissance pour un socle seulement peut sembler peu importante, mais il faut prendre en compte les autres règles du jeu intermédiaire. En premier lieu, un socle avec une exceptionnelle force de frappe a souvent l'occasion de placer une deuxième attaque, qui peut être dirigée vers un ennemi placé dans le deuxième rang d'une unité adverse (voir le chapitre « Mêlée »). En outre, une unité coupée en deux blocs a une chance plus réduite de réussir un test de moral (voir le chapitre « Moral »). Même si la seconde attaque ne dispose plus du bonus (en effet, le socle de tête doit avancer d'une case et est donc séparé du reste de son unité), vous réussirez souvent à éliminer la seconde cible, et ainsi couper en deux l'unité attaquée. Certaines unités adverses peuvent ainsi être déroutées en une seule phase de mêlée par une attaque en coin.

Un coin est brisé si la formation n'est plus celle décrite en début de paragraphe à la fin de toute phase de corps à corps (APRES les regroupements) ou si le joueur annule la formation en coin volontairement.

Dans le même ordre d'idée, tous les trous formés par des pertes peuvent donc être comblés par des déplacements de socles individuels si ces déplacements peuvent être faits avant que l'adversaire ne les comble avec ses propres unités. Les socles du quatrième rang sont donc généralement présents pour combler les pertes puisqu'un coin n'a besoin que de trois rangs complets pour exister.

XIII.3.0 TIRAILLEURS

Une unité en tirailleurs opère en formation lâche. Cette formation est idéale pour éviter les pénalités de mouvement dues à un terrain difficile et permet aussi aux troupes équipées d'armes à distance de tirer en plus grand nombre. Elle est, par contre, très fragile au contact.

Puisque le léger disperseeement des figurines ne peut pas être efficacement représenté sur le plateau de jeu, une unité en tirailleur n'est pas représentée par un positionnement spécial des socles, mais par un jeton de formation, qui est déplacé avec l'unité. Une unité avec un tel marqueur est en tirailleur avec toutes les conséquences que cela implique, une unité sans jeton ne l'est donc pas.

Notez que le terme « tirailleurs » ne définit que la façon dont les socles sont ordonnés et n'a aucun rapport avec l'ordre de harcèlement même si, généralement, le rôle des unités en tirailleurs est de harceler l'ennemi. Elles peuvent tout aussi bien recevoir des ordres T, M ou même C.

Une unité composée de cavalerie ou d'infanterie peut se mettre en tirailleur si tous les socles sont orientés dans la même direction ET si l'unité a exactement deux rangs ET si le rang de tête a le même nombre de socle ou un socle de plus que le second rang.

Ceci est conforme à la définition d'une unité organisée sur deux rangs, exception faite des socles devant être distribués le plus également possible sur les deux rangées (en cas de nombre impair de socle, celui en plus doit être sur le premier rang). Une unité en tirailleur effectuant une réorientation de 180° et se retrouvant désorganisée peut, sans aucun malus (comme les autres unités dans cette situation) déplacer un socle du second rang vers le premier pour redevenir organisée.

Se mettre en tirailleur ou quitter la formation en tirailleur volontairement coûte une manœuvre et ne

peut être fait que durant la phase de mouvement.

Former ou dissoudre une formation en tirailleur engendre généralement des pénalités de mouvement, bien que les éléments concernés restent à leur place sur la carte.

Si une unité en tirailleur est attaquée au corps à corps, le jeton de formation est automatiquement enlevé à la fin de la première phase de mêlée. Si une unité en tirailleur est mise en déroute, le jeton de formation est enlevé au début du mouvement de déroute.

Tant que l'unité reste en tirailleur, se déplacer dans du terrain normal ou difficile coûte 3 points de mouvement par case ; se déplacer dans du terrain très difficile coûte 5 points de mouvement. Une unité en tirailleur n'est pas autorisée à engager l'adversaire, même si elle a reçu un ordre Charger ou Harceler, et combat au corps à corps avec une puissance réduite d'1 point. De plus, l'adversaire d'une unité en tirailleur dispose d'une puissance augmentée d'un point.

Un socle appartenant à une unité en tirailleur peut soutenir le tir d'un autre socle de son unité même si la ligne de vue vers la cible est bloquée par un autre socle de sa PROPRE unité .

Les socles d'une unité en tirailleur peuvent tirer par dessus ou au travers des autres socles de leur unité ; ainsi le second rang peut participer au tir. A noter que les socles du second rang ne peuvent que soutenir le premier rang, et ne peuvent donc pas tirer sur une autre cible, et que seuls les socles de leur unité ne gênent pas l'établissement des lignes de vue. Si la ligne de vue vers la cible est interrompue par un autre obstacle (socle, terrain...) le soutien n'est pas autorisé. Les autres conditions d'un soutien restent inchangées (voir le chapitre « IV Tir », section « IV.1.2 Soutien ») ; par exemple, la cible doit être à portée du socle qui soutient.

XIII.4.0 HORDE

Une horde est une unité de monstres, d'hommes-bêtes ou de mort vivants ; des troupes pas assez intelligentes pour opérer en formation organisée standard et qui préfèrent errer sur le champ de bataille en grosses masses informes. La formation en horde est réservée aux unités qui possèdent le terme HORDE sur leur carte de recrutement (elles DOIVENT utiliser la formation en horde).

Une horde est constituée de socles tous orientés dans la même direction et qui sont adjacents à au moins deux autres socles de la même unité. Une horde est organisée SEULEMENT quand elle respecte ces restrictions. Une horde doit être composée d'un seul groupe de socles. Réduite à trois

socles, elle devient une petite unité.

Une horde peut bien entendu prendre n'importe quelle autre forme mais elles comptent toutes comme étant désorganisées (même si ladite formation est censée être organisée pour une unité normale).

L'illustration ci-dessous montre plusieurs hordes en formation organisée. Notez aussi qu'un coin et qu'une formation normale de deux rangs de profondeur sont aussi considérés comme une horde organisée. Une horde ne bénéficie malheureusement pas des capacités spéciales des formations qu'elle peut prendre et qui peuvent ressembler à d'autres plus compliquées.

Par contre, une horde en colonne ou en ligne d'un rang de profondeur n'est pas organisée puisqu'au moins un des socles qui la compose ne serait pas adjacent à deux autres de la même unité. Les membres d'une horde ne se sentent bien que s'ils sont épaulés par un grand nombre de leurs camarades.

Une horde ne dispose que d'une seule manœuvre, même si elle possède un instrument de musique.

Par conséquence, la perte d'un musicien dans une horde de modifie en rien les capacités de mouvement de l'unité.

Une horde ne peut exécuter de virages.

Si tous les socles d'une horde exécutent un changement d'orientation du même angle et dans la même direction, elle sera encore en formation de horde organisée. Ainsi, une horde ne bénéficiera jamais de regroupements gratuits après avoir changé d'orientation.

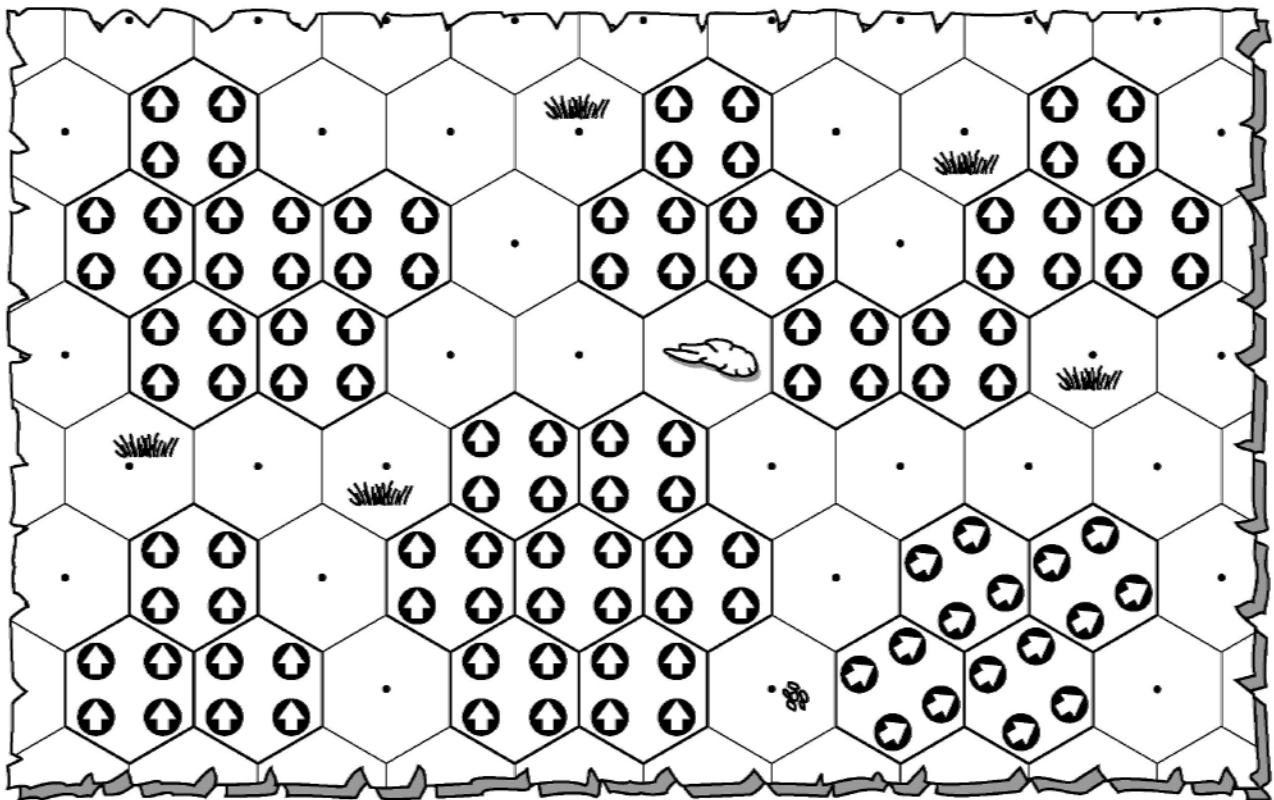
Notez par contre que certaines des hordes organisées sont très sensibles aux pertes causées par des armes à distance.

Les socles d'une horde bénéficient d'un déplacement gratuit d'une case par socle après chaque phase de tir pour combler les trous causés par les tirs (de la même façon que les unités normales).

Selon la façon dont la horde était formée et le nombre de pertes infligées, il est possible que ce déplacement d'une seule case ne soit pas suffisant pour retrouver une formation organisée. Il est quelquefois possible de bloquer totalement une horde en lui infligeant quelques pertes décisives puisqu'elle mettra un tour entier à retrouver sa formation (puisque elle ne dispose que d'une seule manœuvre).

Cette restriction est normale : les membres d'une horde ne sont pas mentalement capables de se déplacer et de subir des pertes en même temps.

Une horde qui se retrouve réduite à trois socles ou moins (à cause des pertes) n'est plus considérée comme une horde, mais comme une petite unité (voir le chapitre « V. Mouvement », section « V.1.7. Unités de moins de trois socles »).



JEU INTERMEDIAIRE

XIV. COMBAT

Les règles présentées dans le chapitre « VI. Combat » des règles de base fonctionnent parfaitement pour les circonstances habituelles. Les règles avancées demandent toutefois quelques précisions au sujet de certains cas précis. L'utilisation de la compétence de corps à corps (**X**) a déjà été décrite au chapitre « VIII. Introduction ». Ce chapitre traite des socles aux capacités de combat extrêmes et des figurines qui disposent de deux armes.

XIV.1.0 DEUX ATTAQUES EN CORPS A CORPS

Un socle normal peut quelquefois placer un coup critique : un héros particulièrement compétent ou équipé d'une arme magique peut bénéficier d'un sursaut de féroce et un cavalier en pleine charge peut même quelquefois écraser son adversaire en un seul coup puissant. Dans tous ces cas, il sera possible de tuer un adversaire d'un seul coup et de frapper à nouveau immédiatement pour essayer d'en embrocher un de plus : le héros plonge dans la brèche laissée par sa victime et frappe en tous sens ; le cavalier lancé à pleine vitesse passe littéralement par-dessus son adversaire pour porter la mort quelques mètres plus loin.

Un socle qui attaque en premier dans la phase de corps à corps sans soutien et qui a un résultat au moins inférieur de 5 points au score de base nécessaire pour toucher son adversaire peut attaquer une deuxième fois dans cette même phase de mêlée.

*Exemple : un héros est engagé en corps à corps contre une unité orc légèrement protégée (**X** 3) et attaque avec une épée magique d'une Puissance de 11 (sans autre modificateur). Le joueur obtient 2 au D20, ce qui a un écart de 6 avec le maximum autorisé pour toucher ($11 - 3 = 8$ et $8 - 2 = 6$). Le héros peut attaquer une deuxième fois.*

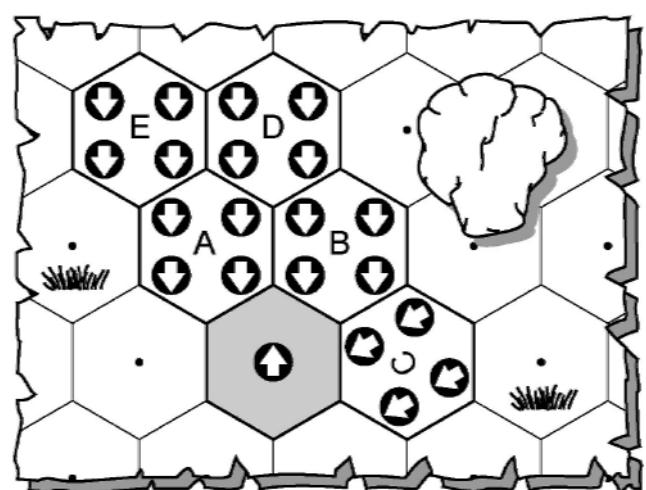
Un socle attaquant ne peut faire de deuxième attaque que s'il a une initiative plus élevée que tous ses adversaires dans la mêlée. Beaucoup de héros ont une initiative plus grande que 2 et attaqueront souvent en premier en affrontant des socles ordinaires. Une cavalerie armée de lance (Initiative +1) et avec un ordre Charger (Initiative +2) n'a cette possibilité qu'au premier tour d'un corps à corps puisque les bonus donnés par l'ordre et les lances ne sont valables que durant le premier tour de mêlée.

Vous noterez qu'une telle attaque ne doit pas être soutenue ; le socle doit avoir attaqué seul. Rappelons que le bonus d'attaque d'une formation en coin n'est pas considéré comme un soutien et doit par conséquent être appliqué.

Vous noterez également qu'une seule attaque supplémentaire est autorisée par phase de mêlée. Un socle réussissant sa deuxième attaque avec encore 5 points d'écart en dessous du score de base ne reçoit pas de troisième attaque.

Un socle ayant obtenu une attaque supplémentaire peut attaquer SOIT l'autre adversaire lui faisant face, SOIT se déplacer sur la case occupée par le socle qui vient d'être éliminé, sans changer d'orientation, puis attaquer un socle d'une autre rangée.

Ce déplacement n'est autorisé que s'il y a un socle à attaquer sur le second rang. Par contre, ce déplacement est autorisé même si l'attaquant a plusieurs socles ennemis en contact avec lui. Le socle attaqué peut ensuite répliquer s'il n'a pas bien sûr, déjà combattu ou assigné son attaque.



Si le héros du schéma ci-dessus a attaqué le socle A, le tuant et obtenant une deuxième attaque, il peut rester sur la case qu'il occupe et attaquer le socle B, ou se déplacer sur la case précédemment occupée par A et attaquer D ou E. Le socle C ne peut pas être attaqué car il n'est pas sur les cases de front du héros.

Au contraire du mouvement après combat, ce mouvement s'effectue tout de suite après que le socle ait attaqué, avant tout autre action. Un socle qui a ainsi bougé dispose encore des mêmes options de mouvement que les autres socles à la fin de la phase de corps à corps.

Si un résultat suffisant à été obtenu contre un socle ayant encore 1 ou plusieurs points de vie, l'attaquant peut, au lieu de se déplacer sur la case, réattaquer l'adversaire qu'il vient de toucher.

Avancer d'une case et attaquer un second socle est autorisé même si le nouveau socle attaqué à une initiative plus élevée que celui qui effectue son attaque supplémentaire. En effet, le nouveau socle est trop surpris de voir un ennemi surgir pour réagir aussi vite que d'habitude.

Certains socles de quelques armées de **DEMONWORLD** ont deux attaques en mêlée, quelque soit le résultat du D20. Si les conditions ci-dessus sont remplies, la deuxième attaque du socle peut alors être dirigée contre un autre socle, soit par mouvement sur la case précédemment occupée, soit en attaquant son voisin. Par contre, un socle disposant déjà de 2 attaques au corps à corps par tour ne reçoit jamais de troisième attaque.

XIV.2.0 RESOUDRE UN CORPS A CORPS

Pour chaque combat, vous devez déclarer les adversaires de chacun de vos socles et la façon dont ils sont soutenus avant de lancer le moindre dé.

Puis, il faut déterminer le nombre de base du corps à corps en ajoutant ou retranchant les facteurs suivants :

Puissance de l'arme utilisée (+1 pour les leaders et les porte-drapeaux)

- **✗ protection de corps à corps de la cible**

+ **✗ de l'attaquant**

- **✗ du défenseur, sauf s'il est attaqué de dos**

+ bonus de charge de la cavalerie ayant reçu un ordre Charger, durant le premier tour de combat

-1 si on attaque des socles de piquiers par l'une de leurs cases de front

+1 si l'unité cible est en tirailleur

-1 si l'unité attaquante est en tirailleur

+2 pour une attaque de flanc

+4 pour une attaque de dos

-2 si l'attaque à lieu par dessus une haie ou un mur intact

-1 si l'attaquant ou le défenseur sont dans une case d'eau (-2 si les deux le sont)

+1 par niveau en plus si l'attaquant est au-dessus du défenseur, tant que la hauteur est franchissable

-1 par niveau si le défenseur est au-dessus de l'attaquant, tant que la hauteur est franchissable

+3 par socle qui soutient (n'est pas pris en compte si les socles alliés ou ennemis sont dans une case d'eau, ou par dessus une haie ou un mur).

Jetez 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de base, l'attaque est réussie. Si l'attaquant avait une plus haute initiative que le défenseur et s'il attaquait sans soutien, un résultat au moins inférieur de 5 points au nombre de base donne alors au socle attaquant une seconde attaque.

JEU INTERMEDIAIRE

XV. MORAL

Il arrive que les troupes ne réagissent pas exactement comme vous le voudriez aux événements qui se déroulent durant la partie. Une unité peut décider d'attaquer un ennemi bien que ses ordres ne le lui permettent pas. D'autre part, son instinct combattif peut être si affaibli qu'elle va refuser le contact (ou même choisira la fuite). Pour savoir si une unité va réagir d'une façon ou d'une autre, on doit exécuter un test de moral.

Seules les unités doivent tester leur moral. Les socles de commandants peuvent déclencher ou modifier les tests de moral, mais n'ont jamais à en réussir eux-mêmes.

XV.1.0 RESOLUTION D'UN TEST DE MORAL

Dans le jeu, il y a cinq situations qui imposent un test de moral et un cas spécial où une unité peut tester son moral. Ces tests sont appelés - de pertes (tir), - de pertes (contact), - d'écrasement, - de charge, - d'obéissance et - de ralliement. Les situations qui provoquent chaque test sont décrites ci-dessous. Les paragraphes suivants précisent aussi les modificateurs à apporter à chaque jet.

Le joueur doit indiquer à son adversaire l'unité dont il teste le moral et si nécessaire , quel type de test de moral, il va faire. Il jette ensuite 1D6. Un test de pertes (tir ou contact), de ralliement, de charge ou d'écrasement est toujours réussi sur un résultat du dé égal à 6.

Cela est vrai même si l'accumulation de malus rendrait un tel test impossible à réussir : le désespoir d'une unité peut quelquefois la galvaniser, lui redonner courage et lui permettre de combattre alors que tout est contre elle.

Si le résultat du dé n'est pas égal à 6 ou si l'on exécute un test d'obéissance, on détermine quels sont les modificateurs qui entrent en jeu.

Seuls les modificateurs indiqués dans le paragraphe correspondant sont pris en compte. L'unité ne peut utiliser des modificateurs qui sont normalement destinés à d'autres tests et ne peut pas non plus passer outre ceux qui sont indiqués dans les textes qui suivent.

La carte de recrutement de chaque unité comporte une valeur de moral exprimée comme suit : « a/b ». Pour réussir un jet de pertes (tir et contact), d'écrasement, de ralliement ou de charge, il faut obtenir un résultat SUPÉRIEUR OU ÉGAL au PREMIER chiffre (a).

Puisque les modificateurs défavorables entraînent des malus aux tests de moral, une unité a plus de chances de réussir son test si cette première valeur est basse.

Pour réussir un test d'obéissance, il faut obtenir un résultat INFÉRIEUR OU ÉGAL au SECOND chiffre (b).

Plus le second chiffre est bas, plus l'unité risque de devenir impétueuse et non contrôlable. Cela signifie qu'elle est plus disciplinée si elle possède une valeur haute mais en contrepartie elle n'a que très peu de chance de bénéficier des effets de l'impétuosité. Tout ceci est expliqué au paragraphe « XV.10.0 Unités impétueuses ».

Une unité qui réussit son test continue à suivre ses ordres, à charger, à tenir sa position ou à combattre si elle est engagée au corps à corps. Une unité qui rate son test ne réagit pas comme le voudrait le joueur qui la contrôle. Les conséquences de l'échec d'un jet dépend du jet en question et seront expliquées dans chacun des paragraphes suivants. Mais la plupart du temps, l'unité se retrouvera en déroute et cherchera à s'éloigner de l'adversaire. Tout ceci est décrit dans le paragraphe « XV.9.0 Unités en déroute ». Une unité en déroute n'a plus besoin de tester son moral et ne peut donc plus être mise en déroute une seconde fois si elle subit de nouvelles pertes.

XV.2.0 TEST DE PERTES (TIR)

Une unité qui subit au moins une perte lors d'une phase de tir doit réussir un test de pertes (tir) à la fin de la phase de tir en question.

Une perte est un socle qui a été retiré du jeu. Les commandants qui se sont joints à une unité en font partie pour tout ce qui concerne le moral et leur élimination impose un test de moral comme s'il s'agissait de n'importe quel autre socle de l'unité. Si

un commandant qui s'est joint à l'unité perd un ou plusieurs points de vie mais n'est pas tué, il n'est pas considéré comme une perte. Si **une unité est prise pour cible par plusieurs unités** ennemis et si cela entraîne plusieurs séries de pertes, l'unité ne doit réussir qu'un seul jet de pertes (tir) à la fin de la phase correspondante.

Les **unités engagées au corps à corps** qui subissent des pertes de tir doivent aussi réussir ce test.

Ce test est exécuté à la fin de la phase de tir, APRES que les socles aient pu se regrouper. Il est important de suivre cette séquence puisque ce regroupement peut modifier les modificateurs à appliquer au jet (si l'unité était coupée en deux par exemple).

Les modificateurs suivants s'appliquent à un test de pertes (tir) :

- +1 par socle restant dans l'unité.**
- +1 si le leader est encore vivant.**
- +1 si le porte-drapeau est encore vivant.**
- + bonus de commandement d'un commandant qui s'est joint à l'unité.**
- +1 si l'unité est impétueuse.**

Il faut compter les **socles restants** dans l'unité. Un commandant qui s'est joint à une unité compte comme un socle, quel que soit le nombre de points de vie qui lui reste.

Le **leader** et le **porte-drapeau** comptent comme un socle et ajoutent un bonus supplémentaire de +1 chacun.

Le **bonus de commandement** est indiqué par le nombre de « ★ » figurant sur la carte de recrutement de chaque commandant. Si plus d'un commandant accompagne l'unité, leurs bonus sont additionnés. Ce n'est valable que pour les commandants qui se sont joints à l'unité. Si l'unité se trouve simplement dans sa zone de commandement ou si le commandant est simplement adjacent, le bonus n'est pas pris en compte.

Si une unité est **divisée en plusieurs groupes** (par exemple, parce que l'adversaire l'a coupée en deux au corps à corps), seul le groupe qui dispose des bonus les plus importants doit tester. Un socle appartient à un groupe s'il est adjacent à au moins un autre socle de ce groupe. Le groupe qui teste ne prend en compte que les socles qui en font partie mais le résultat affecte toute l'unité.

Exemple : une unité dont il ne reste que 7 socles est divisée en deux, un groupe constitué de 3 socles (dont le leader et le porte-drapeau) et un autre de 4. Bien qu'il soit plus petit, c'est le groupe de 3 socles qui teste son moral puisque c'est celui qui possède le plus de bonus (+3 seulement pour le nombre de socles mais +2 pour les deux figurines spéciales). De toute façon, il y a très peu de chances que l'unité réussisse son jet. Dans tous les cas, le résultat du test affectera l'unité entière, c'est-à-dire les deux groupes.

Puisque cette règle s'applique à tous les jets de moral, une unité est plus vulnérable lorsqu'elle est divisée. Vous devez donc vous assurer que vos unités soient les plus compactes possible bien que ce ne soit nullement obligatoire.

Les **unités impétueuses** passent plus facilement leurs tests de pertes (tir) puisqu'elles sont très peu concernées par les pertes en général.

Exemple : une unité au moral 10/16 vient de subir des pertes lors d'un tir. Elle dispose encore de 8 socles (+8) dont le leader (+1) et le porte-drapeau (+1). Dans ce cas, un jet de moral n'est pas nécessaire puisque la somme des bonus est égale au chiffre à atteindre (10). Le test est obligatoirement réussi.

Une unité qui rate un jet de pertes (tir) est mise en déroute et doit faire retraite immédiatement.

XV.3.0 TEST DE PERTES (CONTACT)

Une unité qui subit au moins une perte lors d'une phase de corps à corps doit réussir un test de pertes (contact) à la fin de la phase de corps à corps en question.

Les modificateurs suivants s'appliquent à un test de pertes (contact) :

- +1 par socle restant dans l'unité.**
- +1 si le leader est encore vivant.**
- +1 si le porte-drapeau est encore vivant.**
- + bonus de commandement d'un commandant qui s'est joint à l'unité.**
- +1 si l'unité est impétueuse.**
- + facteur de peur de l'unité qui teste.**
- facteur de peur de l'adversaire.**
- 1 par socle perdu durant la phase de corps à corps en cours.**
- +1 par socle détruit par l'unité durant la phase de corps à corps en cours.**

Une unité ne doit effectuer ce test qu'une seule fois par phase de corps à corps même si elle a subi des **pertes causées par deux (ou plus) unités ennemis**.

Les remarques **concernant le nombre de socles, les leaders, les porte-drapeaux, les commandants et les unités impétueuses** sont les mêmes que celles du paragraphe précédent « XV.2.0 Test de pertes (tir) » et s'appliquent aussi ici.

Le **facteur de peur** des deux unités est pris en compte comme suit. Si les socles qui se combattent ont le même facteur de peur, les deux valeurs s'annulent. Si une unité combat plusieurs ennemis qui n'ont pas le même facteur de peur, **seul le plus important est pris en compte** (le plus désavantageux).

Les seules **pertes** qui modifient le jet sont celles causées ou subies durant la phase de corps à corps en cours (et qui va se terminer). Un socle qui a été éliminé durant ce tour compte donc comme malus et plus comme unité présente (puisque il doit être retiré). Par conséquent, il est plus difficile à une unité de réussir son jet si elle a subi de graves pertes en un tour que si elles s'étalent sur plusieurs phases. De plus, une unité qui inflige plus de pertes qu'elle n'en reçoit a plus de chances de réussir son test et est donc moins enclin à prendre la fuite malgré le bain de sang dans lequel elle se trouve.

Exemple : une unité engagée au combat doit réussir un test de pertes (contact). Elle a un moral de 10/16, 6 socles (+6) dont un leader (+1), a causé deux pertes (+2), en a subi une (-1) durant ce tour et combat un adversaire qui possède le même facteur de peur (aucun modificateur). Le modificateur total est de +8 (6+1+2-1). Le joueur doit donc simplement obtenir un résultat au dé supérieur ou égal à 2.

Une unité qui rate son jet de pertes (contact) est mise en déroute.

Si deux unités (ou plus) sont engagées en corps à corps, elles subissent généralement des pertes à chaque phase de corps à corps et doivent donc tester leur moral. Ces tests ne sont pas réalisés simultanément mais dans un ordre bien précis afin que tous les participants d'un même combat ne soient pas mis en déroute au même moment.

Les tests de pertes (contact) sont résolus, séparément pour chaque combat et séquentiellement après les corps à corps mais avant les regroupements d'après combat.

Séparément pour chaque combat signifie que tous les corps à corps où sont engagées des unités adverses doivent être résolus séquentiellement. Si une unité A combat une unité B qui, à son tour combat une unité C, les trois tests doivent être faits dans un ordre précis.

À la fin de la phase de corps à corps, toutes les unités engagées dans un combat et qui sont du côté des perdants doivent réussir leur test de pertes (contact) AVANT celles qui ont gagné. Une unité appartenant au perdant et qui a détruit tous ses adversaires ou qui n'a pas subi de pertes du tout n'a pas à tester son moral.

Les « perdants » sont la ou les unités appartenant au camp qui a subi le plus de pertes dans CE COMBAT et dans cette phase de corps à corps. Si les pertes sont égales, le camp qui contrôle l'unité qui a l'initiative la plus basse est le perdant. Si ce résultat est encore équivalent, on jette un dé pour déterminer le perdant. Notez que seules les pertes causées et subies par l'UNITÉ sont prises en compte pour les modificateurs au test de moral. Pour savoir quel est le camp perdant, on additionne les pertes de TOUTES les unités.

Résolvez les mouvements de déroute pour toutes les unités du perdant qui ont raté leur test de pertes (contact).

Ceci sera expliqué dans le paragraphe « XV.9.0 Unités en déroute ».

APRÈS cela, les unités du camp des vainqueurs résolvent leur test de pertes (contact) si elles sont encore engagées au corps à corps. Si une unité du camp gagnant a éliminé toutes les unités avec lesquelles elle était au contact ou n'a pas subi de pertes ou voit tous ses adversaires dérouter, elle n'a pas à faire ce test.

Résolvez maintenant les mouvements de déroute des unités du camp gagnant qui ont raté leur test.

Une fois tous les mouvements de déroute effectués, regroupez les socles survivants des unités qui ont combattu. L'ordre dans lequel ces mouvements sont résolus est calculé comme dans les règles de base (on ne tient pas compte de l'initiative pour départager les égalités).

XV.4.0 TEST D'ECRASEMENT

Une unité qui est la cible d'une attaque d'écrasement et qui subit au moins une perte doit réussir un test d'écrasement juste après que l'attaque en question a été résolue.

Un « écrasement » est une attaque spéciale qu'utilisent certains monstres et certaines machines de guerre durant leur déplacement bien que cette forme d'attaque ne soit présentée que dans les règles du jeu avancé, vous trouverez ci-dessous la description des effets qu'elle peut avoir sur le moral des victimes. Si vous n'utilisez pas les règles du jeu avancé, ignorez le reste de ce paragraphe.

Un test d'écrasement doit être exécuté juste après que l'unité qui a causé l'attaque a terminé son déplacement. Une unité qui est **écrasée plus d'une fois** dans une même phase de mouvement par différents adversaires peut subir des pertes chaque fois et ainsi être obligée de réussir plusieurs tests.

Les modificateurs suivants s'appliquent à un test d'écrasement :

+1 par socle restant dans l'unité.

+1 si le leader est encore vivant.

+1 si le porte-drapeau est encore vivant.

+ bonus de commandement d'un commandant qui s'est joint à l'unité.

+1 si l'unité est impétueuse.

+ facteur de peur de l'unité qui teste.

- facteur de peur de l'unité qui écrase.

-1 par socle perdu lors de l'écrasement.

Une unité qui rate un test d'écrasement est en déroute et doit être déplacée immédiatement.

Le **nombre de pertes** subies correspond à celui causé par chaque écrasement (au cas où il y en aurait plusieurs). Si une unité est écrasée deux fois en une phase et subit 2 pertes chaque fois, le premier test est résolu en prenant comme base deux pertes et le second aussi.

XV.5.0 TEST DE CHARGE

Une unité qui reçoit l'ordre d'attaquer un ennemi qui n'est pas en déroute et qui possède un facteur de peur SUPERIEUR au sien doit réussir un test de charge. Elle n'a pas à faire ce test si elle est impétueuse ou déjà engagée au corps à corps avant que l'attaque ne soit lancée.

Ce test doit aussi être réussi si l'unité reçoit l'ordre de charger de grands socles indépendants (dans les règles du jeu avancé) ou des commandants avec un facteur de peur assez élevé. Puisque la plupart de ces socles ont un facteur de peur de 1, ce test n'est pas souvent nécessaire.

Les **unités impétueuses** n'ont pas à réussir ce test puisqu'elles sont forcées d'attaquer les socles ennemis pour épancher leur soif de sang (comme expliqué dans le paragraphe « XV.10.0 Unités impétueuses »).

Les **unités déjà engagées au corps à corps** n'ont pas à faire ce test si elles veulent attaquer d'autres socles plus effrayants puisqu'elles sont déjà au cœur même de la bataille.

Ce test doit être exécuté durant la phase de mouvement, juste avant que ne commence le mouvement de charge. Techniquelement, c'est au moment de déplacer l'unité que le joueur qui contrôle l'unité en question doit tenter un test de charge. Le joueur doit aussi désigner l'unité adverse que son unité compte charger.

Chaque unité ne peut tenter qu'UN test de charge par phase de mouvement.

Si le test est raté l'unité refuse de charger. Puisqu'un seul test de ce type est autorisé par phase, un test raté ne peut être retenté pour un autre ennemi dans la même phase de mouvement. L'unité peut tout de même se déplacer si aucun de ses socles ne se rapproche de l'unité qui lui a fait peur. L'unité peut charger d'autres ennemis mais seulement si elle peut le faire sans avoir à tester son moral (donc uniquement si la cible a un facteur de peur inférieur ou égal à celui de l'unité ou est en déroute).

Les modificateurs suivants s'appliquent à un test de charge :

+1 par socle restant dans l'unité.

+1 si le leader est encore vivant.

+1 si le porte-drapeau est encore vivant.

+ bonus de commandement d'un commandant qui s'est joint à l'unité.

+ taille de l'unité qui teste.

- taille de l'adversaire.

+ facteur de peur de l'unité qui teste.

- facteur de peur de l'adversaire.

+1 si l'unité qui teste a un ordre C.

+1 si l'ennemi à charger a un ordre M.

-1 si l'ennemi à charger a un ordre T.

+3 si l'ennemi à charger est déjà engagé au corps à corps.

Le bonus accordé aux unités qui ont reçu l'**ordre de charger** signifie que vous pouvez inciter vos troupes à surmonter leur peur en les dotant d'ordres adéquats.

Les autres modificateurs sont présents pour donner quelques bonus aux unités qui chargent par rapport à celles qui ne sont pas aussi préparées qu'elles.

Exemple : une unité composée de cinq socles (+5) avec un moral de 9/15 et qui possède encore un leader (+1) et un porte-drapeau (+1) reçoit un ordre de harcèlement (pas de modificateur) et doit attaquer une unité de même taille (pas de modificateur) dotée d'un ordre T (-1) et possédant un facteur de peur d'un point supérieur (-1). Le modificateur total est +5 (5+1+1-1-1) et le joueur doit donc obtenir un résultat supérieur ou égal à 4 s'il veut que son unité puisse engager le combat.

Si un commandant ★★ était associé à cette unité (bonus de +3, 2 pour les ★ et 1 pour le socle), la charge aurait été possible sur un résultat supérieur ou égal à 1, donc impossible à rater (ne prenez pas la peine de jeter les dés).

XV.6.0 TEST DE RALLIEMENT

Une unité en déroute peut tenter d'arrêter sa fuite en réussissant un test de ralliement pendant la phase de ralliement du tour.

Un test de ralliement n'est pas obligatoire : vous n'êtes pas obligé de tester le moral de vos troupes lors de la phase de ralliement. Mais comme un test de ralliement raté n'entraîne aucun effet néfaste, chaque joueur devrait tout de même exécuter un test pour chacune de ses unités en déroute.

Les modificateurs suivants s'appliquent à un test de ralliement :

+1 par socle restant dans l'unité.

+1 si le leader est encore vivant.

+1 si le porte-drapeau est encore vivant.

+1 si le musicien est encore vivant.

+ bonus de commandement d'un commandant qui s'est joint à l'unité.

La présence d'un **musicien**, capable de sonner le signal du rassemblement, permet aux troupes de se rallier plus facilement (et accorde donc un bonus).

Exemple : une unité qui fuit avec un moral de 9/13 est composée de 5 socles incluant un porte-drapeau. Si le joueur tente de la rallier, elle reçoit les bonus suivants : +6 (+5 pour les socles et +1 pour le porte-drapeau). Il doit

obtenir un résultat supérieur ou égal à 3.

Notez que les facteurs handicapants habituels (pertes subies, facteur de peur de l'adversaire, etc.) ne sont pas pris en compte lors d'un test de ralliement.

Il arrivera donc souvent qu'une unité qui vient de rater un test de moral ait de bonnes chances de se rallier par la suite. Cela ne doit pas faire penser que les tests de moral sont inutiles, au contraire. Une unité qui parvient à se rallier a tout de même fui pendant un certain laps de temps (voir le paragraphe « XV.9.0 Unités en déroute »). Pour retourner combattre, une telle unité devra certainement faire demi-tour, se regrouper afin de retrouver une formation organisée et se déplacer pour entrer à nouveau au contact. Tout ceci prouve qu'une unité en déroute est hors jeu pendant environ deux tour.

Une unité qui rate un test de ralliement est toujours en déroute. Une unité qui réussit son test de ralliement n'est plus en déroute.

XV.7.0 TEST D'OBEISSANCE

Une unité qui #1 est en formation organisée (mais pas en colonne), #2 pas encore engagée au corps à corps, impétueuse ou en déroute et #3 a une ligne de vue sur un ou plusieurs socles ennemis face à elle et qu'elle peut atteindre en se déplaçant de 3 cases (ou moins) doit réussir un test d'obéissance à la fin de la phase d'ordre.

Les coins, hordes et formations en tirailleurs comptent comme des **formations organisées**. Les unités en formations désorganisées (dont les carrés) sont trop occupées pour se laisser provoquer par un adversaire.

Les **socles ennemis** sont soit des unités, des parties d'unités ou des commandants (et, dans les règles du jeu avancé, des magiciens et des grands socles).

Un socle est **en ligne de vue** si au moins un socle de l'unité qui teste a une ligne de vue sur au moins un segment de taille complet d'un des socles de l'unité ennemie.

Un socle ennemi est **à portée** s'il n'est pas séparé de l'unité par un terrain infranchissable, par une différence de niveau trop importante ou s'il ne vole pas (pour les créatures volantes du jeu avancé).

Un socle ennemi qui ne peut être atteint en une phase de mouvement à cause des limitations de ses PM ou de ses manœuvres est tout de même considéré comme étant à portée.

Un socle **face à l'unité** doit pouvoir être atteint par un mouvement ou un déplacement dans l'une des cases qui lui font face. Une unité qui ne peut être atteinte qu'en déplaçant des socles vers le flanc ou l'arrière ne force pas à tester l'obéissance.

Ce test est exécuté à la fin de la phase d'ordre, juste après que tous les ordres ont été placés et révélés.

Les modificateurs suivants s'appliquent à un test d'obéissance :

+1 par socle restant dans l'unité.

+/-1 si le leader est encore vivant (au choix du joueur qui contrôle l'unité).

+/- bonus de commandement d'un commandant qui s'est joint à l'unité (au choix).

+ taille de l'unité qui teste.

- taille de l'adversaire.

+ facteur de peur de l'unité qui teste.

- facteur de peur de l'adversaire.

+1 si l'unité qui teste a un ordre C.

-1 si l'unité qui teste a un ordre T.

Les **leaders et les commandants** associés peuvent ajouter ou soustraire le modificateur approprié au choix du joueur qui les contrôle. Un test d'obéissance n'est pas provoqué par des pertes mais par la seule présence d'unités adverses et peut entraîner l'attaque incontrôlée de l'unité qui passe le test. D'un autre côté, il est quelquefois avantageux pour les tests suivants et le corps à corps de posséder une unité impétueuse (mais bien moins facile à diriger). Lorsque l'on exécute ce test, un joueur a donc la possibilité de choisir s'il souhaite inciter son unité à devenir impétueuse ou pas en appliquant les modificateurs correspondants.

Si **plusieurs unités ennemis** sont à portée et peuvent être attaquées, seule celle qui possède le facteur de peur le plus important et/ou la plus grande taille est prise en compte pour le test.

Exemple : une unité composée de neuf socles (+9) avec un moral de 9/14 a un ordre de T (-1) mais se trouve à 3 cases d'un ennemi de même taille (pas de modificateur) qui possède le même facteur de peur (pas de modificateur). Puisqu'un test d'obéissance utilise la deuxième valeur de moral de l'unité (dans ce cas 14) l'unité ne deviendra impétueuse que sur un 6 (à cause du modificateur total de +8). Si un leader se trouvait dans l'unité, il pourrait influer

sur les chances que l'unité devienne impétueuse en ajoutant ou en retranchant un point (le bonus du leader). L'unité deviendrait impétueuse sur un jet de 5 ou plus si le leader l'incitait à le faire (bonus de 1 point) ou n'aurait aucune chance de le devenir si le leader tentait de retenir ses troupes (modificateur final de +7).

Une unité qui rate un test d'obéissance devient impétueuse.

Cet état est expliqué au paragraphe « XV.10.0 Unités impétueuses ».

XV.8.0 TESTS AUTOMATIQUES

Les tests de moral sont fréquents durant la partie et finissent par la ralentir sensiblement. Lorsque vous serez familier avec le système de jeu, vous remarquerez que de nombreux tests (surtout en début de partie) sont obligatoirement réussis et qu'il suffira d'un simple coup d'œil pour s'en rendre compte et ainsi accélérer le jeu.

Nous recommandons donc aux joueurs expérimentés de jeter le dé avant de calculer les modificateurs et de ne prendre soin de suivre la procédure détaillée que s'il existe des doutes sur la réussite ou l'échec de ce test.

XV.9.0 UNITES EN DEROUTE

Si une unité part en déroute, cet état est indiqué en plaçant à côté un jeton de déroute. Il remplace, si besoin est, le jeton d'ordre encore en place ou (si l'unité est engagée en corps à corps) est associé comme le serait ledit jeton d'ordre. Au moment même où l'unité rate son test de moral, elle est dotée d'un jeton et est immédiatement considérée comme en déroute. À la différence des autres jetons d'ordre, un jeton de déroute n'est pas retiré à la fin de chaque tour et reste en place tant que l'unité ne s'est pas ralliée ou n'a pas quitté le champ de bataille.

Les socles d'une unité en déroute DOIVENT se déplacer en ligne droite (autant que possible : donc le plus souvent en zigzag pour suivre un chemin presque droit) vers leur bord de table aussi loin que ses points de mouvement le lui permettent et ce comme si elle était dotée d'un ordre M. Les « détours » ne sont autorisés que s'ils sont nécessaires pour éviter d'autres socles (amis ou ennemis) ou des cases infranchissables. Chaque socle de l'unité en déroute peut changer d'orientation à volonté sans que cela coûte de PM ou de manœuvres.

Le bord de table d'un joueur correspond au côté où il a placé ses troupes en début de partie.

Pour les unités en déroute, il n'y a pas de restrictions ou d'avantages à être en formation organisée ou non (ni aucun bonus ou malus dû aux formations spéciales). L'unité se contente de courir à toutes jambes en une masse de créatures totalement chaotique.

Une unité en déroute ne peut pas TERMINER son mouvement en contact avec une unité ennemie.

Il est possible, par contre, d'entrer en contact durant le déplacement pourvu que les socles ne soient plus en contact à la fin.

Un socle en déroute qui n'aurait d'autre choix que de se retrouver en contact avec un ennemi à la fin de son déplacement ne bouge pas.

Cela est aussi valable s'il n'a pas dépensé tout son potentiel de mouvement ou pour les socles qui ne peuvent pas bouger parce qu'ils sont bloqués par des socles amis.

Un mouvement de déroute est exécuté IMMÉDIATEMENT après l'échec au test de moral qui a déclenché cette déroute.

Une unité qui est forcée de dérouter à cause d'un test de pertes (tir) durant la première ou seconde phase de tir doit exécuter son mouvement de déroute à la fin de la première ou de la seconde phase de tir (respectivement).

Une unité qui doit dérouter à cause d'un test d'écrasement raté doit exécuter son mouvement de déroute juste après avoir raté son test. Ce mouvement a lieu même si l'unité s'est déjà déplacée durant la phase en cours (ou une phase précédente). Une unité

qui s'est déjà déplacée et qui rate un test d'écrasement se déplace donc deux fois durant la même phase de mouvement.

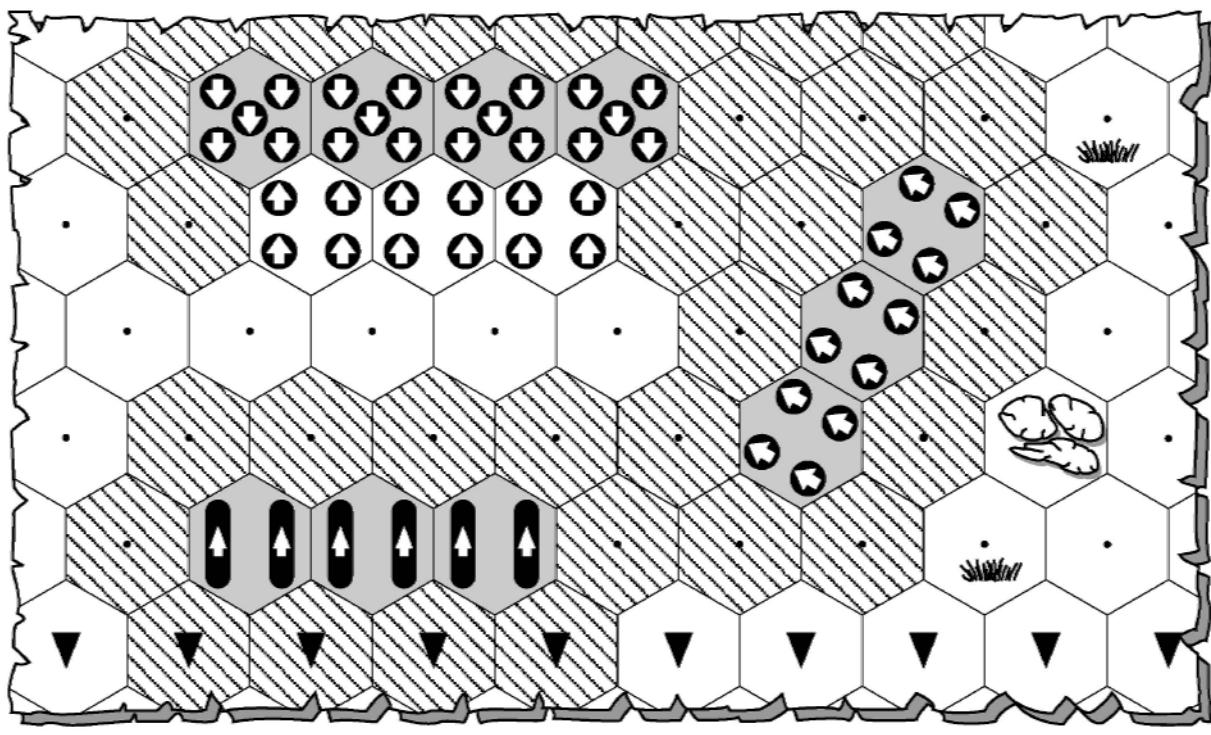
Une unité qui doit dérouter à cause d'un test de pertes (contact) doit faire mouvement à la fin de la phase de corps à corps (mais avant les regroupements d'après combat). Notez que les tests et les mouvements sont résolus dans un ordre précis qui est décrit au paragraphe « XV.3.0 Test de pertes (contact) ».

Une unité qui est déjà en déroute ne doit plus faire de test de moral et ne peut pas se retrouver une deuxième fois en déroute, même si elle subit encore des pertes.

Les socles d'une unité en déroute peuvent se déplacer en groupe de façon à rester les plus solidaires possible et ainsi augmenter leurs chances de réussir un test de ralliement ultérieur.

Un socle appartenant à une unité en déroute et qui est au contact d'un socle ennemi à la FIN d'un mouvement de déroute ou qui est attaquée par un ennemi (au corps à corps ou au tir) est retiré du jeu. Aucune « attaque » réelle n'est nécessaire (pas de jet de dé). C'est le seul moment où une telle élimination a lieu. Par contre, une attaque sur une unité en déroute est sujette aux mêmes restrictions qu'une attaque normale.

Si l'unité en blanc dans le dessin ci-dessous est en déroute, elle doit se diriger le plus vite possible vers son bord de table (indiqué par une série de flèches noires). Aucun des socles en déroute ne peut terminer son déplacement sur une des cases hachées puisque elle serait en contact avec un ennemi.



L'unité qui déroute doit donc contourner la cavalerie ennemie par la gauche (sur le dessin) ou, si elle dispose d'un potentiel de mouvement suffisant, traverser le champ de bataille en passant entre la cavalerie et l'unité à droite. L'unité pourra se séparer en plusieurs groupes si nécessaire.

Si les deux déplacements définis ci-dessus ne sont pas possibles pour quelque raison que ce soit, les socles doivent au moins reculer d'une case pour se réfugier dans l'espace laissé libre par les ennemis. Si ce n'est pas possible, les socles sont détruits. Cela s'applique aussi si les ennemis utilisent leur capacité de regroupement après combat pour se retrouver au contact avec les socles en déroute.

Les commandants associés à une unité en déroute doivent se déplacer avec elle durant son premier mouvement. Mais ils ne sont pas détruits s'ils se retrouvent en contact avec un ennemi par la suite (ils combattent normalement).

Même si un personnage de ce type n'est pas affecté par le test de moral, il est entraîné par le reste de l'unité dans la confusion et le chaos. S'il dispose de moins de PM que l'unité qui l'accueille, il n'utilise pas plus que son potentiel maximum. S'il dispose de plus de PM, il peut choisir d'en dépenser autant que l'unité pour rester en contact avec elle.

Durant les mouvements de déroute suivants un tel socle n'a pas à suivre l'unité qui déroute. Un commandant qui quitte une unité de cette façon (uniquement durant son propre mouvement) n'est plus associé avec elle et n'affecte donc plus son moral (dans un test de ralliement par exemple).

Les unités en déroute peuvent tenter un test de ralliement durant la phase de ralliement.

Si une unité en déroute est séparée en plusieurs groupes et si elle souhaite tenter un test de ralliement, seul le groupe qui dispose des bonus les plus importants est pris en compte. Si ce groupe réussit son test, il est le seul à se rallier et est immédiatement doté d'un ordre T.

Dans cette situation, le joueur peut déplacer indépendamment les socles encore en déroute (comme s'ils disposaient d'un ordre M) autant que son mouvement le permet vers les socles déjà ralliés ou décider qu'ils se sont éparpillés dans la nature et sont détruits.

Si les socles encore en déroute atteignent les socles ralliés, ils sont immédiatement et automatiquement ralliés eux aussi (aucun test n'est nécessaire). La partie de l'unité ralliée possède l'ordre T tant que tous les socles en déroute ne se sont pas ralliés ou n'ont pas été détruits.

Durant ce laps de temps, la partie de l'unité qui est ralliée peut agir normalement comme si elle était dotée d'un ordre T (mais n'est pas organisée), tandis que les socles encore séparés sont toujours considérés comme étant en déroute (ils se déplacent et peuvent être détruits comme n'importe quel socle en déroute).

Une unité en déroute qui réussit un test de ralliement n'est plus en déroute (tout du moins la partie qui a réussi son test).

Une unité ralliée et solidaire perd son jeton de déroute et peut être dotée d'un nouvel ordre dès le début du tour suivant (et peut retrouver une formation organisée normalement).

Une unité qui rate un test de ralliement est toujours en déroute. Les socles qui atteignent le bord de la table sont retirés du jeu. Les commandants associés sont laissés sur le bord de la table, à l'endroit où ils auraient dû la quitter s'ils avaient été eux aussi en déroute.

Les unités qui continuent à fuir APRÈS un premier tour de déroute se déplacent toujours en premier durant la phase de mouvement. Les socles qui rejoignent une unité déjà ralliée peuvent ensuite agir normalement, dans le même tour, comme si elles disposaient d'un ordre T.

XV.10.0 UNITES IMPETUEUSES

Si une unité devient impétueuse, on doit placer à côté d'elle un jeton « impétueux ». Après qu'une unité ait raté un test d'obéissance et soit devenue impétueuse, le jeton d'ordre de l'unité est remplacé par un jeton « impétueux ». Ce jeton, qui n'est pas retiré à la fin du tour, reste jusqu'à ce que l'unité change de comportement à la suite d'un test ultérieur.

Une unité qui devient impétueuse doit attaquer l'unité (ou le socle) ennemie qui l'a obligée à devenir impétueuse. Pour se faire, l'unité devra se déplacer le plus directement possible vers elle autant que ses PM et ses manœuvres le lui permettent (elle agit, pour le mouvement, comme si elle était dotée d'un ordre C). Des détours sont possibles mais uniquement pour se déplacer autour des unités amies et des cases infranchissables (ou pour placer plus de socles en contact).

Ce déplacement est effectué après que les unités en déroute se sont déplacées, mais avant les autres mouvements du tour. Si une situation nécessite de savoir quelle unité impétueuse se déplace avant l'autre, déterminez-le aléatoirement. Si une unité impétueuse peut attaquer plusieurs unités (et qu'elles se trouvent à égale distance), le joueur qui la contrôle décide laquelle il prend pour cible (il peut en choisir plusieurs).

Les socles d'une unité impétueuse DOIVENT tout faire pour se retrouver au contact avec un ennemi.

Cela peut aussi vouloir dire qu'une unité impétueuse doit briser sa formation (spéciale ou non) pour entrer en contact afin que le plus de socles possibles soient aptes à combattre.

Les unités impétueuses reçoivent un bonus d'initiative permanent de 2 points. Les socles d'une unité impétueuse DOIVENT, à la fin de la phase de corps à corps, se regrouper pour placer le plus possible de socles au contact avec l'ennemi.

Si une unité impétueuse rate un test de pertes (tir), d'écrasement ou de pertes (contact), elle part en déroute comme n'importe quelle autre unité (et n'est donc plus impétueuse). Si elle réussit son test, elle reste impétueuse.

Une unité impétueuse qui a détruit (ou mis en fuite) l'unité ou le socle qu'elle avait attaqué à l'origine continue à attaquer l'unité ou le socle ennemi le plus proche.

L'unité ennemie « la plus proche » peut être celle qui vient d'être mise en déroute. La règle ci-dessus implique simplement que l'unité impétueuse doit se retrouver au contact le plus rapidement possible après avoir vaincu les adversaires avec lesquels elle était engagée.

Pour se faire, les unités impétueuses peuvent utiliser leurs manœuvres pour retrouver une formation organisée si cela est nécessaire pour bénéficier d'un bonus de déplacement afin d'engager une autre unité.

Si son adversaire original est détruit ou en fuite, l'unité la plus proche peut ne pas être située vers l'avant de l'unité impétueuse. Dans ce cas, cette dernière peut réaliser un virage ou une réorientation afin de lui faire face.

Les règles concernant les unités impétueuses ne peuvent pas prendre en compte tous les cas spéciaux auxquels vous serez confrontés. Si vous avez un doute, vous devez résoudre leur déplacement avec logique, en prenant comme base qu'une unité impétueuse ne désire qu'une seule chose : entrer en contact le plus rapidement possible avec l'ennemi et cela même si cela risque de lui faire combattre un ennemi bien trop puissant, la faire tomber dans une embuscade ou la faire quitter la protection apportée par un type de terrain particulier.

JEU INTERMEDIAIRE

XVI. BATAILLES

Ce chapitre contient deux scénarii qui vous permettent de jouer avec les règles avancées immédiatement. Il y a aussi des règles pour créer vos propres batailles. Les règles des paragraphes « Batailles », « Objectifs » et « Marches de flanc » ne sont pas prises en compte pour les deux scénarii suivants.

XVI. 1.0 SCENARIO 1 - LE DERNIER COMBAT

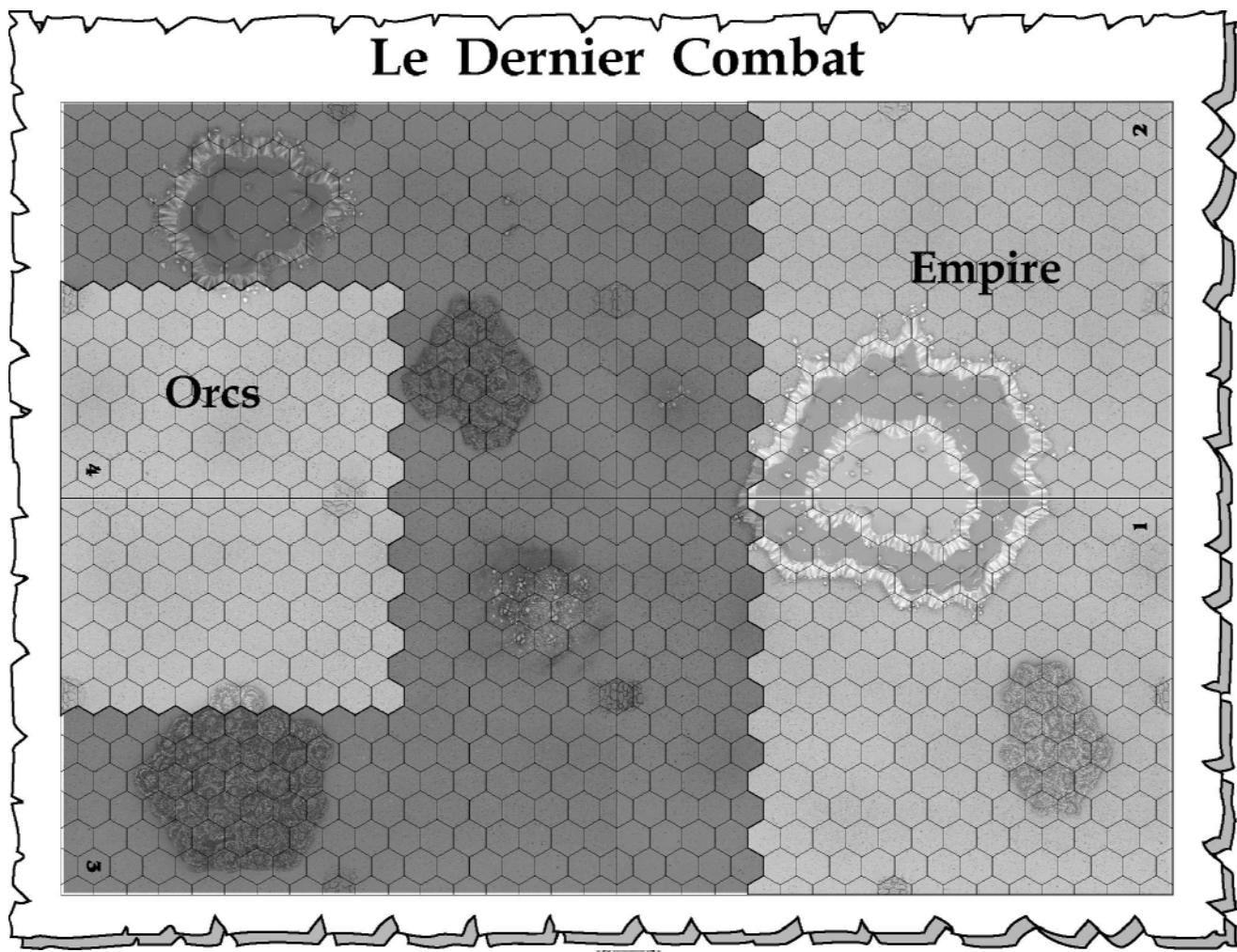
En l'an 714 du calendrier Impérial, un petit contingent d'Orcs du clan de l'animal traverse la rivière Gavril, frontière naturelle du territoire Orc et effectue des raids dans la province Impérial de Madon. Une des mines de l'Est de la province est peu défendue et tombe facilement aux mains des Orcs. Un

détachement formé à la hâte pour défendre la province se fait tailler en pièces. Le reste des troupes Impériales fait retraite à travers les montagnes pour rallier la capitale de province Belensha, mais se perd et arrive dans une impasse. Sans issue et poursuivis, les soldats se mettent en position et se tiennent prêt pour leur dernier combat.

XVI. 1.1 Troupes disponibles

Le joueur Impérial dispose de Herkyn Barrach Colonh, de Gordan Tueur d'Orcs, des Berserkers, des Arquebusiers Nains et des Fantassins Nobles.

Le joueur Orc dispose de Basilian le Victorieux, de Kruuk, des Trolls, des Gardes Orcs, des Guerriers Orcs, des Archers Légers et des Bouf'Nains.



XVI. 1.2 Champ de bataille et Déploiement

Disposez les cartes 1 à 4 comme montré par l'illustration à la page précédente. Les zones éclaircies correspondent respectivement aux zones de déploiement Orc et Impériale.

XVI. 1.3 Conditions de victoire

Il n'y a pas de limitation en nombre de tour.

Le joueur Impérial gagne s'il élimine ou met en déroute la moitié des Orcs (475 points). Un héros ou commandant éliminé rapporte les points de valeur inscrits sur sa carte de recrutement, un socle éliminé rapporte des points de valeur proportionnellement au coût de son unité.

Exemple : les Gardes Orcs sont composés de 8 socles et coûtent 160 points. Chaque socle éliminé rapporte 20 points (160 / 20), qu'il s'agisse du leader, du musicien, du porte-drapeau ou d'un socle ordinaire.

Les socles sont considérés comme en déroute s'ils ont quittées le champ de bataille par un mouvement de déroute uniquement. Les socles ayant effectués une déroute puis s'étant ralliés ne rapportent pas de points.

Les Orcs gagnent si toutes les troupes Impériales sont éliminées ou en déroute et si les conditions de victoire Impériale ne sont pas remplies.

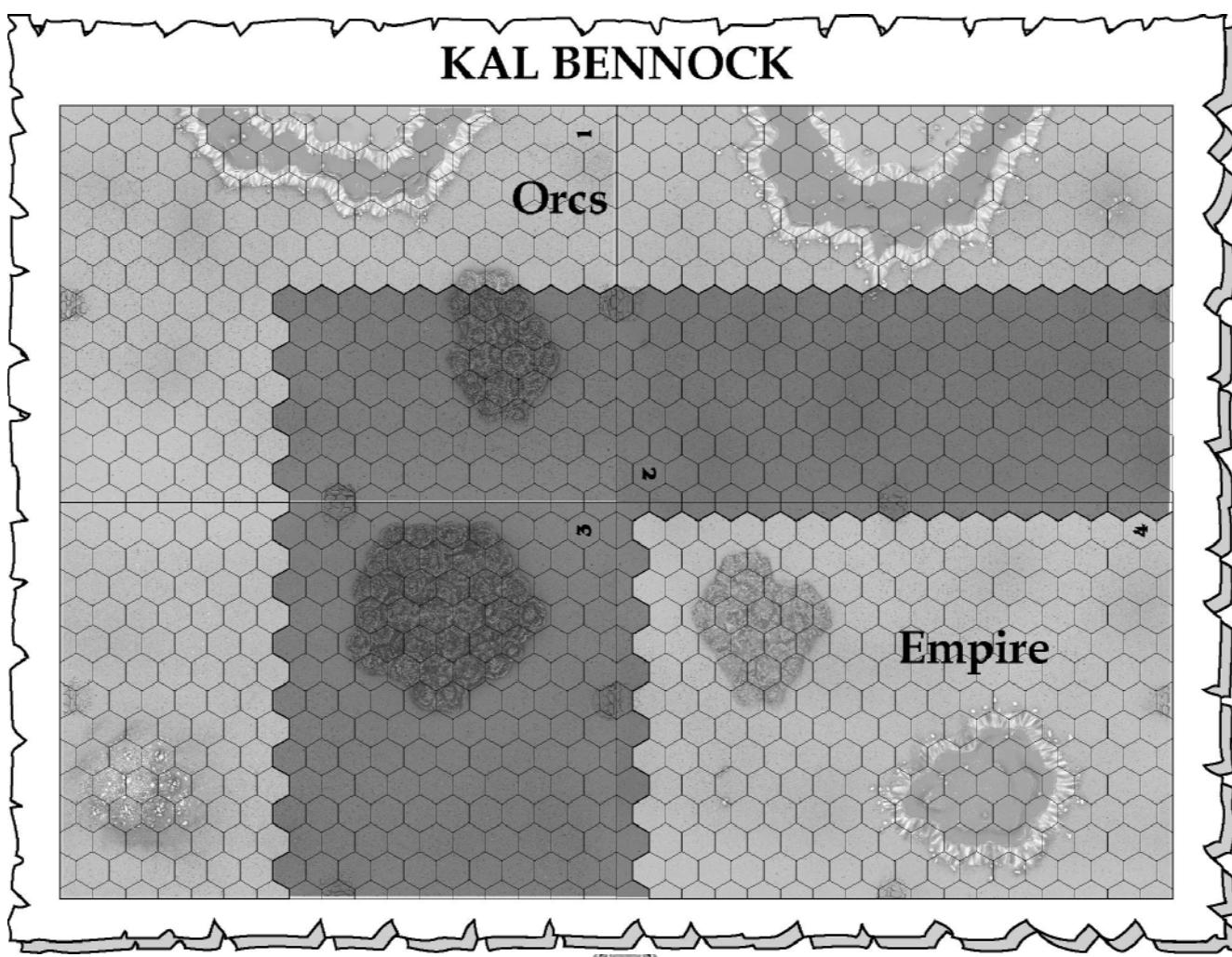
XVI. 2.0 SCENARIO 2 - KAL BENNOCK

Des hordes d'Orcs en maraude font route pour ravager la province Impériale Hodiabra. Le commandant Impérial Barrach Colonh, ayant le rang d'Herkyn, a pour ordre de défendre le tumulus de Kal Benokk, un sanctuaire Impérial près de Aldeia, la capitale de province, contre les envahisseurs Orcs.

XVI. 2.1 Troupes disponibles

Le joueur Impérial dispose de Herkyn Barrach Colonh, de Gordan Tueur d'Orcs avec l'Epée de Terreur, des Fantassins Nobles avec l'Etendard de Victoire, des Berserkers et des Chevaliers de l'Ordre de la Lumière Purificatrice.

Le joueur Orc dispose de Basilian le Victorieux, de Kruuk, des Gardes Orcs, des Trolls, des Bou'Nains, des Guerriers Orcs avec la Bannière de Guerre et des Archers Légers.



XVI. 2.2 Champ de bataille et déploiement

Disposez les cartes 1 à 4 comme montré par l'illustration à la page précédente. Les zones éclaircies correspondent respectivement aux zones de déploiement Orc et Impériale.

XVI. 2.3 Conditions de victoire

Il n'y a pas de limitation en nombre de tour.

Le joueur Orc gagne s'il réussit à occuper la colline de la carte 4 avec une UNITE (ou une partie de celle-ci) pendant un tour complet et qu'aucun socle Impérial (non en déroute) ne se trouve sur la colline durant ce tour.

Si le joueur Orc n'y arrive pas, le scénario s'achève par la victoire de l'Empire.

XVI. 3.0 BATAILLES

Peindre et collectionner vos armées, tester de nouvelles règles et essayer de nouvelles tactiques afin de surprendre un vieil adversaire sont des ingrédients essentiels des parties de **DEMONWORLD**. De nombreuses batailles seront des parties amicales afin de tester de nouvelles unités ou juste pour s'amuser.

Si vous jouez à **DEMONWORLD** dans cet état d'esprit, vous êtes parfaitement libre de choisir la durée du jeu, le déploiement, la composition des armées ainsi que les conditions de victoire tant que vous et votre adversaire êtes d'accord. Si vous désirez développer vos propres scénarii, avec par exemple une armée plus importante qu'une autre mais ayant des objectifs plus durs (comme le scénario 1 de ce chapitre), il vous faudra vous mettre d'accord avec votre / vos adversaire(s).

Quoiqu'il en soit, **DEMONWORLD** est un jeu de batailles fantastiques, et la plupart des batailles auront un gagnant et un perdant. En général, le perdant est celui dont l'armée est détruite ou en déroute, et le gagnant celui dont les unités sont encore sur le champ de bataille (plus ou moins intactes).

Tous les cas ne seront pas aussi simples, hélas, et vous n'aurez peut-être pas le temps de jouer la partie jusqu'à une conclusion limpide. Ainsi, pour les parties de **DEMONWORLD** durant une compétition ou un tournoi, il faut pouvoir déterminer clairement le gagnant.

Pour cela, les règles décrites ci-dessous doivent être utilisées à chaque partie de **DEMONWORLD** dans le cadre d'une compétition et pas d'un match amical. Vous êtes libre de toutes les utiliser ou seulement une partie ou encore aucune d'elles et de faire les vôtres, tant que vos adversaires sont

d'accords.

XVI. 3.1 Taille des armées

Avant toute partie, vous devez vous mettre d'accord sur la taille des armées (nombre de points de valeur).

Cela dépend du temps dont vous disposez, de la taille de la zone de jeu et, évidemment, des figurines dont vous disposez. Nous recommandons des armées de 1000 points pour de petits scénarii, et de 1500 à 2000 points pour des batailles plus grandes, ou des armées encore plus importantes si vous disposez d'une immense aire de jeu et de tout un week-end.

Pour constituer ces armées, vous devrez vous référer à un des livres d'armées de **DEMONWORLD**. Chaque livre décrit un peuple, ses unités, son historique et vous permet de créer toutes les armées possibles avec ce peuple. Ceci n'est pas un désavantage, car si vous construisez une armée de 1500 points, vous aurez choisi votre camp et n'aurez donc pas de problème à choisir le livre correspondant.

XVI. 3.2 Placement simultané les armées

Pour des parties utilisant les règles du jeu intermédiaire, vous aurez besoin des jetons de la taille d'un hexagone et des cartes de recrutement correspondantes. Les jetons plus grands pour les chars, dragons, géants et pièces d'artillerie sont décrits dans les règles du jeu avancé.

La carte de recrutement montre combien de socles, et de quels types, il y a dans l'unité. Ils sont placés (de préférence en formation organisée) et disposés en unités dans leur zone de déploiement (voir paragraphe suivant « Champ de bataille et déploiement »).

Sur le dos de la carte de recrutement est écrit le nombre de points de valeur de l'unité ou du socle. Cette valeur est déterminée par les caractéristiques de l'unité (points de mouvement, puissance d'attaque, amure, moral...). Ces points de valeurs permettent de créer des armées très différentes mais équilibrées en utilisant les livres d'armées **DEMONWORLD**.

Avant de commencer la partie, assurez-vous que chaque camp dispose du même nombre de points afin que chaque joueur ait les mêmes chances de gagner. Quelquefois, ce ne sera pas possible ; des différences de + ou - 5% sont toutefois autorisées (50 points pour 1000 points d'armée par exemple).

XVI. 3.3 Champ de bataille et déploiement

Les cartes numérotées 1 à 4 peuvent être combinées de multiples façons et des sets de cartes supplémentaires sont disponibles pour former

d'autres champs de bataille. Pour les unités de jeu de base, un champ de bataille de 4 cartes est suffisamment grand.

Avant de commencer la partie, un des joueurs dispose les cartes pour former l'aire de jeu.

Avec 4 cartes, une composition « 2 de profondeur et 2 de côté » est recommandée, et une composition « 1 de côté et 4 de profondeur » devrait être gardée pour des scénarios spécifiques. Si vous jouez avec plus de 4 cartes, le champ de bataille doit toujours être un rectangle complet.

Tant que vous jouez avec les 4 cartes de base, toute combinaison sera équilibrée pour chaque joueur. Si vous utilisez une carte spécifique plusieurs fois, ou certaines cartes venant des suppléments, un des joueurs peut déjà être avantagé. Ne sachant pas quelles cartes les joueurs auront en main, il nous est impossible de donner des règles pour ces cas. Nous recommandons toutefois qu'en cas de désaccord, chaque joueur choisisse l'un après l'autre une carte, ou que cela soit fait par une tierce personne. Comme plusieurs restrictions peuvent apparaître, il est préférable que le terrain soit placé de manière amicale, ou tienne compte du background de la bataille. Si vous combattez chez les Nains, il vous faudra des montagnes et des collines plus que des bois ou du terrain plat. Après avoir décidé quelles cartes seront utilisées, un des joueurs les place comme il veut (toujours en rectangle !).

L'AUTRE joueur va choisir le côté par lequel ses troupes rentreront sur le champ de bataille. Il place donc ses troupes du côté qu'il désire. Le premier joueur prendra le côté opposé.

Les côtés longs des cartes sont alignés en parallèle avec la grille d'hexagone. Une aire de jeu devrait être disposée de manière à ce que les longs côtés des cartes forment les longs côtés de la zone de jeu. De cette manière, les côtés opposés du champ de bataille peuvent se déployer parallèlement l'un par rapport à l'autre, et par la suite nous ne considérerons que ce cas.

La zone de déploiement de chaque camp est de trois rangées d'hexagones en partant de leur côté du champ de bataille.

Sur une zone de jeu n'utilisant qu'une seule carte, les zones seront les rangées B, C et D d'un côté et M, N et O pour l'autre. Les rangées A et P (en fait des demi-cases) peuvent être utilisées, mais seulement si vous manquez de place.

Si vous jouez de grandes armées sur un grand champ de bataille, les zones de déploiement peuvent être augmentées jusqu'à 4 rangées ou plus tant que les

joueurs sont d'accord. Une zone de déploiement trop courte est une perte de temps pour les armées qui devront se déplacer plus longtemps pour se rejoindre et combattre. Une zone de déploiement profonde sur un petit champ de bataille va positionner des troupes directement sous le feu ennemi, ou à portée après le premier mouvement. Certaines options ne sont pas forcément désirables ; à vous de choisir.

Les troupes se déploient simultanément.

Généralement, ceci évite qu'une armée soit influencée dans son placement par le déploiement de l'autre, car dans la réalité, chaque armée aura prévu son positionnement avant la bataille. Certains joueurs en profitent pour repenser leur placement et repositionner leur armée pour mieux engager la partie. Pour cela, nous recommandons de cacher les déploiements de chaque armée. Vous pouvez par exemple poser des boîtes ou des cartons au milieu de zone de jeu afin de cacher chaque côté.

Vous pouvez aussi écrire sur papier le placement des armées en utilisant les coordonnées des cartes, ou encore écrire si telle unité est à droite, gauche ou au centre de l'armée.

XVI. 3.4 Durée de la partie

En théorie, une partie peut durer jusqu'à l'élimination totale d'une armée (ou sa fuite du champ de bataille). Ceci peut conduire à des parties ennuyeuses à la fin du jeu, ou à une chasse des derniers socles des deux côtés à travers tout le terrain.

Nous recommandons que vous fixiez une limitation en temps ou en nombre de tours avant le début de la partie.

Un nombre de tours compris entre 5 et 8 (dépendant de la taille des armées et de la taille du champ de bataille) devrait suffire à ce que la bataille arrive à une conclusion évidente.

Si vous utilisez une limitation temporelle dans un tournoi, un tour non achevé quand la limite en temps est atteinte doit être mené à conclusion pour donner à chaque joueur une chance égale de gagner.

XVI. 3.5 Fin de la partie

A la fin du jeu, comptez les unités qui ont été entièrement éliminées ou ayant fui le champ de bataille, ainsi que les commandants ou héros tués. Les points de valeur de ces unités et de ces commandants, ainsi que les objets magiques perdus sont donnés au joueur adverse. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

Vous noterez que, contrairement au scénario 1 ci-dessus, seules les unités complètement détruites ou

enfouies du champ de bataille sont comptées. Ceci encourage les joueurs à s'affronter rapidement plutôt que de se harceler sans objectif particulier.

XVI. 4.0 OBJECTIFS

Quand vous jouez en utilisant les règles précédentes, deux armées opposées se rencontrent au détour d'une colline et vont s'affronter pour déterminer le plus fort. Cela représente plutôt bien le sens général d'une bataille, mais ne prend pas en compte certaines situations spéciales.

Une « situation spéciale » se produit lorsque l'objectif de la bataille n'est pas de détruire l'ennemi, bien que cela aide pour réussir l'objectif principal. Cet objectif principal peut être de capturer un objet magique, de protéger un pont pour maintenir une ligne de ravitaillement ...

Dans de tels cas, contrôler une certaine position du champ de bataille peut être plus important que d'affronter l'ennemi. Les règles suivantes prennent ces objectifs en compte, mais elles ne sont utilisées que si tous les joueurs sont d'accords, ou si c'est une condition d'un tournoi.

Quand le terrain est mis en place, un nombre donné d'objectifs (déterminé avant) est aussi placé. Le joueur qui place le terrain et les objectifs détermine aussi les points de valeur de chaque objectif.

Ces objectifs représentent des positions stratégiques qui doivent être conquises ou défendues. Le nombre d'objectif doit être décidé par tous les joueurs. Ce nombre dépend de la taille et du terrain composant le champ de bataille, mais ne doit pas être plus élevé que la moitié des cartes utilisées (2 objectifs pour 4 cartes et 3 objectifs pour 6 cartes.). Les points de valeur de chaque objectif dépendent de leur importance, et devraient être compris entre 50 et 300 points.

Pour éviter les confusions, un objectif devrait tenir sur seulement UNE case. Il devrait être placé dans un terrain particulier, comme le sommet d'une colline, ou un gué traversant une rivière, afin de rendre crédible son importance pour la bataille.

Un objectif ne peut pas être placé dans une zone de déploiement et doit être séparé d'au moins 10 cases des autres objectifs (en ligne droite).

Après avoir placé les cartes et les objectifs, l'AUTRE joueur décide sur quel côté il placera son armée. Le premier joueur déploie ensuite ses troupes sur le côté opposé, comme d'habitude.

Contrôler un objectif en fin de partie rapporte au joueur les points de valeur de l'objectif.

Pour contrôler un objectif, le joueur doit, à la fin de la partie, avoir un de ses socles sur la case objectif, qui ne doit pas être en mélée ni volant au dessus de la case (voir le chapitre « XXIII. Créatures volantes »).

Quand vous utilisez les règles des objectifs, l'issue d'une bataille ne dépend plus seulement des pertes, mais aussi des contrôles d'objectifs. Ceci renforce l'intérêt tactique du jeu, car même une armée ayant subi beaucoup de pertes et n'en ayant que peu infligé peut gagner la partie !

XVI. 5.0 MARCHES DE FLANC

Tant que vous jouez avec les seules unités du jeu de base, les règles de ce paragraphe n'ont pas grande importance et devraient être par conséquent ignorées. Dès que vous aurez des armées plus importantes, les marches de flanc vous offriront de nouvelles options tactiques, et vous devriez les intégrez dans vos parties si tous les joueurs sont d'accord.

APRES avoir placé les cartes (et les objectifs), mais AVANT de déployer les armées, chaque camp annonce sa force de reconnaissance. On calcule la force de reconnaissance en additionnant les points selon la formule suivante :

+1 point par socle de cavalerie, doublé si le socle dispose d'au moins 40 points de mouvement en ordre M

+1 point par socle de volant bas (voir les règles optionnelles), doublé si le socle dispose d'au moins 40 points de mouvement en ordre M

+2 points par socle de créature volant haut (voir les règles du jeu avancé), quelque soit son nombre de points de mouvement.

Un commandant pouvant voler ou à cheval est aussi compté dans ce total.

Voler bas et haut est expliqué au chapitre « XXIII. Créatures volantes ».

Exemple : une armée n'ayant que pour cavalerie une unité de chevalier de l'Ordre de la Lumière Purificatrice a une force de reconnaissance de 10 (10 socles de cavalerie). Si les Chevaliers disposaient de 40 points de mouvement en ordre M, la force de reconnaissance serait de 20 (10 x 2). Si cette armée avait en plus un Chevaucheur de Dragon Impérial, la force de reconnaissance passerait à 22 car le Dragon vole haut. Le fait que le Dragon vole haut ET qu'il dispose de 40 points de mouvement n'est pas pris en compte.

Si une armée dispose d'une force de reconnaissance qui est au moins supérieure de 50% à celle de l'armée adverse, la première armée a débordée la seconde. Dans le cas contraire, aucune armée n'est débordée.

Exemple : une armée Impériale dispose d'une force de reconnaissance de 50, une armée Orc de 30. Comme 50 est supérieur à 45 (30 x 1,5), les Orcs sont débordés. Si les Orcs avaient une force de reconnaissance de 40, aucune armée ne serait débordée.

Les armées qui ont débordé leur adversaire peuvent effectuer autant de marche de flanc qu'elles le veulent, sur les deux flancs. Si aucune armée n'est débordée, chacune peut effectuer UNE marche de flanc sur son flanc droit.

Si vous avez débordé votre adversaire et voulez faire une marche de flanc avec quelques unes de vos troupes, vous devez les assigner séparément ou dans une section, comme décrit plus bas, sur l'aile de votre armée où la marche de flanc va avoir lieu. Vous êtes libre d'assigner plusieurs unités qui vont effectuer une marche de flanc séparément, ou une ou plusieurs sections, de chaque côté de votre armée.

Si vous n'avez pas débordé votre adversaire et souhaitez effectuer une marche de flanc, vous pouvez le faire avec UNE unité ou UNE section sur votre flanc droit.

Notez les unités assignées aux marches de flanc sur papier. Ces unités ne sont PAS déployées au début de partie.

Les pièces d'artillerie, l'infanterie en formation serrée et les unités en horde ne peuvent pas participer aux marches de flanc.

L'infanterie en formation serrée opère sur le champ de bataille avec 5 figurines pas socles. De telles unités sont plus puissantes en mêlée, mais incapables d'effectuer des marches de flanc à cause de cette formation.

L'ordre d'arrivée des unités participant aux marches de flanc est le suivant :

- Socles volant haut : début du deuxième tour de jeu (au plus tôt)

- Cavaleries, socles volant bas, infanterie pouvant se mettre en tirailleur, Grands Monstres : début du troisième tour (au plus tôt)

- Autres socles : début du quatrième tour (au plus tôt).

Les unités regroupées en section se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente de la section, et arrivent donc au plus tôt au moment où l'unité la plus lente est autorisée à arriver sur la carte. Les unités effectuant des marches de flanc séparément arrivent séparément.

Les Grands Monstres sont décrits dans les règles du jeu avancé.

Au début du tour, lorsqu'une unité ou une section effectuant une marche de flanc est autorisée à entrer sur le champ de bataille, jetez 1D6 pour chaque unité ou socle se déplaçant séparément, et 1 D6 par section. Ajoutez le nombre d'★ du commandant le plus haut gradé (uniquement) de la section. Si le résultat est de 4 ou +, l'unité / la section entre ce tour-ci. Si le résultat est inférieur à 4, l'unité / la section ne rentre pas ce tour-ci, mais pourra relancer le d6 au prochain tour, avec un +1 pour son prochain jet. Si le deuxième essai est lui aussi infructueux, continuez la procédure en ajoutant +1 à chaque nouveau tour.

Exemple : un joueur qui a débordé son adversaire essaye d'effectuer une marche de flanc sur son aile droite avec une unité pouvant se mettre en tirailleur, et dispose aussi d'une section sur son aile gauche composée d'infanterie et d'un commandant ★★.

Pour l'unité sur la droite, le joueur peut la faire rentrer au début du troisième tour, et a besoin d'un 4 ou + pour cela. S'il ne réussit pas, il peut à nouveau essayer de la faire rentrer au quatrième tour avec +1 au jet, donc sur un 3 ou plus.

La section sur le flanc gauche peut arriver au tour quatre. Puisqu'elle est accompagnée par un commandant ★★, la section n'a besoin que d'un 2 ou + pour pouvoir entrer (et le fait automatiquement le tour suivant).

Le jet de D6 pour déterminer les entrées de marches de flanc se fait au début du tour, avant tout autre action. Une unité ou une section qui a réussi son jet reçoit un ordre M pour ce tour et rentre sur le champ de bataille en colonne.

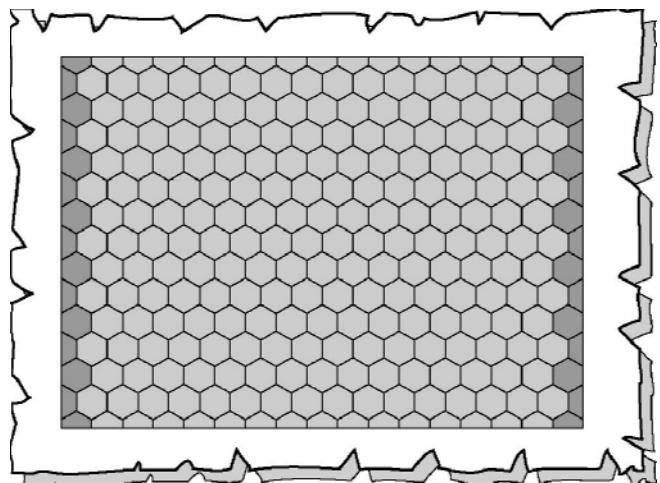
Placez le premier socle de l'unité sur n'importe quel case du côté droit ou gauche du champ de bataille (suivant le côté où rentre l'unité); pour les marches de flanc effectuées par des Grands Monstres, une case de la base doit être placée. L'illustration page suivante montre comment disposer les autres socles des unités (cases en noir), en imaginant une autre carte à côté du champ de bataille.

Les autres socles doivent être derrière le premier (en dehors du champ de bataille). Puisque l'unité est en colonne, vous pouvez, durant la phase de mouvement, effectuer des déplacements avec le premier socle, puis avec les autres socles qui rentrent par la même case que le premier et suivent le mouvement de la colonne. Le premier socle ne peut pas être placé en contact avec un ennemi (à cause de l'ordre M), et l'unité ne peut pas engager le combat durant ce tour. Toutes les autres marches de flanc se font de cette manière.

Quand une section effectue une marche de flanc, TOUS les socles appartenant à cette section doivent rentrer sur le champ de bataille par la même case ; chaque unité individuelle (ou chaque socle indépendant) est toutefois autorisée à se déplacer dans n'importe quelle direction dès qu'elle est entré. Le joueur décide qu'elle unité de la section rentre la première, puis qu'elle est la deuxième...

La situation où une unité qui n'est pas encore complètement placée sur le champ de bataille est attaquée ou prise pour cible par un sort requiert une attention particulière. La manière la plus simple de résoudre ce problème est de placer une autre carte à côté du champ de bataille, de poser les socles de l'unité dessus, et de continuer le combat, s'il le faut sur la nouvelle carte. Pour éviter tout problème, nous recommandons fortement que le champ de bataille ne s'étende pas sur cette nouvelle carte, mais cette décision vous appartient, tant que vous et votre adversaire êtes d'accord.

Les unités et socles d'une marche de flanc qui ne sont pas rentrés sur le champ de bataille (avec au moins un de leurs socles) à la fin de la partie sont considérés comme perdus (ils ont désertés ou se sont perdus).



Les règles précédentes permettent au joueur adverse de créer un « embouteillage » en plaçant correctement ses troupes, surtout contre de grosses sections. En effet, il est normal qu'un important contingent ait peu de flexibilité, et que les unités marchant derrière n'aient pas le temps d'arriver sur le champ de bataille. D'un autre côté, il est difficile d'imaginer un seul héros, s'étant bien placé, empêcher le débarquement des troupes composant la marche de flanc. Dans de tels cas, vous devriez décaler la « case d'entrée » pour les autres unités et socles. Vous pouvez aussi faire de petites sections pour pouvoir choisir plusieurs « cases d'entrée ».

JEU AVANCE

XVII. GRANDS SOCLES

Les socles des unités normales comprennent de une à cinq figurines et couvrent une case du champ de bataille. Ces socles permettent d'accueillir certaines grandes créatures si elles sont soclées seules mais sont trop petits pour des monstres vraiment grands ou des machines de guerre. Les figurines qui représentent des dragons, d'énormes géants, des chars, des canons ou d'autres pièces d'artillerie doivent donc être placées sur des socles plus grands.

Ces socles occupent trois ou quatre cases. Lorsque vous améliorerez votre armée avec des figurines, vous pourrez coller plusieurs socles les uns à côté des autres ou confectionner des socles de grande taille en carton ou en plastique.

Toutes les figurines qui sont sur des socles de plus d'une case sont appelées collectivement **grands socles**. Les figurines préalablement définies (sur des socles d'une case) sont appelées collectivement **socles normaux ou standards**. Ce terme désigne aussi les commandants, les héros et les magiciens (voir chapitre « XX. Magie ») qui sont sur des socles d'une case

Les grands socles agissent indépendamment et ne sont pas regroupés en unités comme la plupart des socles normaux. Chaque grand socle est donc acheté seul à l'aide d'une carte de recrutement.

XVII.1.0 INTRODUCTION

Ce chapitre traite des règles générales qui s'appliquent à tous les grands socles et se poursuit avec les règles spéciales qui concernent les grands monstres. Les deux chapitres suivants présentent les chars et l'artillerie.

Les créatures qui occupent plus d'une case sont appelées **grands monstres** (géants, dragons, insectes géants, gar'ydwens, etc.). Les chars et les pièces d'artillerie sont appelés **machines de guerre**.

Une unité armée de piques ou d'épieux utilise sa puissance « contre de la cavalerie » lorsqu'elle combat un grand monstre ou un char et sa puissance « contre de l'infanterie » lorsqu'elle combat une pièce d'artillerie.

XVII.1.1 Ordres

Les grands monstres ou les équipages des chars et pièces d'artillerie agissent indépendamment et individuellement. Ces socles n'ont donc pas de leader et n'en ont pas besoin pour recevoir des ordres.

Un grand socle non engagé au corps à corps reçoit un ordre pendant chaque phase d'ordre. Si le joueur oublie de lui en donner un, le grand socle reçoit toujours un ordre de « Tenir sa position ».

Les jetons d'ordre sont toujours placés normalement (face cachée) et comptent pour la résolution du mouvement comme tout autre jeton de ce type.

XVII.1.2 Moral

Les grands socles possèdent un facteur de peur mais ne testent jamais leur moral et n'ont donc pas de valeur de moral.

Un dragon ou un géant assez grand pour occuper plusieurs cases du champ de bataille domine cette partie du jeu, il lui importe peu que ses adversaires fassent peur ou pas et il ne teste pas son moral face à des troupes standards.

Les pièces d'artillerie et les chars n'ont pas non plus de valeur de moral : les engins eux-mêmes n'en ont évidemment pas et les hommes qui les utilisent ont appris à les entretenir et les choyer et sont prêts à mourir pour les défendre plutôt que de les abandonner.

XVII.1.3 Mouvement et manœuvres

Un socle indépendant ne peut pas exécuter de virage ou de changement de formation et la différence entre un changement d'orientation et un déplacement est souvent vague s'il est réalisé par un grand socle. Les grands socles n'ont donc pas de manœuvres et changent de direction en dépensant des points de mouvement.

Le nombre de points de mouvement disponible à chaque tour dépend de l'ordre reçu, comme d'habitude. À l'inverse des autres unités, les grands

socles disposent de points de mouvement même s'ils reçoivent un ordre T. Cela correspond au potentiel de déplacement limité dont disposent les unités normales grâce à leurs manœuvres.

La description de chaque type de grand socle définit deux types de terrains : franchissables et infranchissables. Les grands socles dépensent simplement 3 PM pour entrer dans une case de terrain franchissable (plus le coût nécessaire pour monter de niveau) et ne peuvent pas entrer dans une case infranchissable.

La raison de cette règle est qu'un géant ou un dragon ne sera pas gêné par du terrain rocheux ou des buissons et qu'une route ne l'affectera pas réellement. D'autre part, les bois et les rochers sont infranchissables pour les chars à cause de la taille des obstacles qu'ils contiennent alors que de l'infanterie peut en faire le tour relativement facilement.

La façon dont les grands socles changent de direction et se déplacent vers leurs cases de flanc et d'arrière est décrite dans le paragraphe correspondant au type de socle auquel ils appartiennent.

XVII.1.4 Grands socles sur des cases à différents niveaux

Puisque les grands socles occupent plusieurs cases, il peut arriver que certaines parties (cases) de la base occupent des niveaux différents : un géant qui gravit une colline peut se retrouver avec sa case avant en haut et les deux cases arrière en bas. Cela peut affecter le tir et le contact.

Lorsque vous tirez sur un grand socle qui occupe différents niveaux, la hauteur réelle de chaque case du socle est prise en compte indépendamment.

Exemple : un géant de taille 6 (dont le socle occupe 3 cases) dont la case avant est sur une colline de hauteur 2 et dont les deux autres cases sont au niveau du sol, est de taille 8 sur sa case avant et de taille 6 dans les deux autres.

Si un socle est au contact avec deux cases d'un grand socle qui se trouvent à différents niveaux, on utilise le modificateur d'altitude le plus défavorable pour chacun des socles.

Exemple 1 : un socle normal est sur une case de hauteur 2 en contact avec deux cases d'un grand socle à différents niveaux (hauteur 0 et 2). Si le socle normal attaque au contact, aucun bonus ne s'applique (le bonus de 1 point pour un adversaire plus bas ne s'applique pas puisqu'une des deux cases au contact est au même niveau que le socle qui attaque). Si le grand socle attaque, sa puissance sera réduite de 1 point puisqu'une des cases au contact est située au-dessous de celle du socle attaqué.

Exemple 2 : deux cases occupées par un dragon (niveau 0 et 2) sont au contact avec deux cases d'un géant sur des cases de niveau 0 et 2. Lors d'un combat entre les deux, chaque créature subira un malus de 1 point puisqu'une de ses cases se trouve plus bas que l'une de celles occupées par son adversaire.

Cette règle s'applique même si une seule partie d'un char est attaquée au contact (voir le chapitre « XVIII. Chars »).

XVII.1.5 Points de vie

Puisque les grands monstres et les machines de guerre ne peuvent pas être détruits par un simple coup, ils ont plusieurs points de vie. A la différence des commandants qui ne subissent aucun effet néfaste dû à la perte de points de vie tant qu'ils leur en restent au moins un, les grands socles, eux, subissent des malus en conséquence.

Les grands monstres et les chars voient leurs points de mouvement réduits d'un par point de vie perdu.

Exemple : un géant qui possède à l'origine les caractéristiques suivantes : M24 / C18 / H12 / T6 et qui perd 4 points de vie se retrouve avec les caractéristiques suivantes : M20 / C14 / H8 / T2. Le géant ne peut, par conséquent, plus bouger s'il reçoit un ordre de « tenir sa position » et sera gêné lors de ses tentatives d'écrasement (voir le paragraphe « XVII.3.0 Écrasement »).

Un grand socle qui perd tous ses points de vie est bien entendu détruit même s'il lui reste des points de mouvement.

Les conséquences de la perte de points de vie sur l'artillerie sont décrites dans le chapitre « XIX. Artillerie ».

XVII.2.0 TIRER SUR UN GRAND SOCLE

Un grand socle qui n'est pas masqué par un élément de terrain ou un socle peut être normalement pris pour cible.

Notez que le facteur de « +1 par 2 segments de taille complètement visibles de la cible » qui s'applique au tir augmente considérablement les chances de toucher, plus spécialement pour les «grands socles» les plus massifs. D'autre part, ces socles ont des valeurs  sensiblement augmentées, si bien que dans la plupart des cas, vous devrez soutenir les tirs pour espérer avoir un résultat. Après tout, une simple flèche frappant le genou d'un géant n'a pratiquement aucun effet.

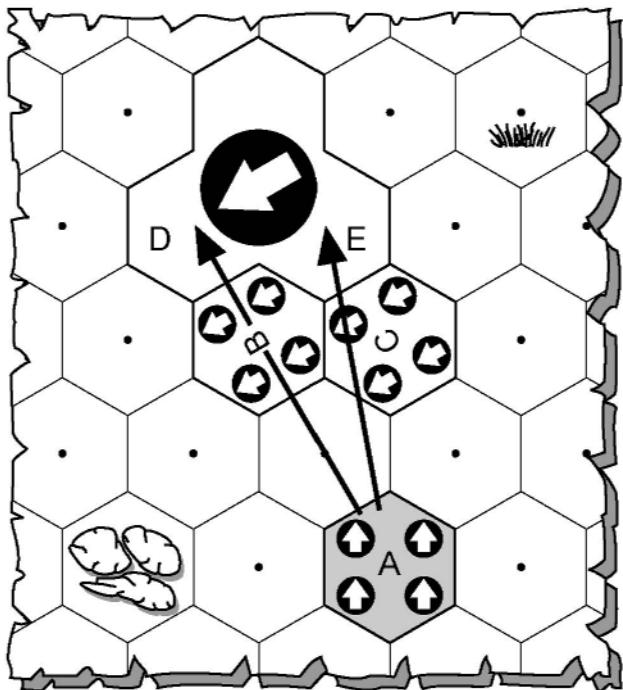
Si les lignes de vue qui mènent à toutes les cases visibles d'un grand socle sont bloquées de la même façon, le modificateur de puissance s'applique également au grand socle en entier.

Exemple : un géant de taille 5 dont toutes les cases se trouvent dans une étendue d'eau de profondeur 2 ne laisse visible que 3 segments et tous les tirs dirigés sur ce monstre seront augmentés de 1.

Comme la base de tous les grands socles couvre plusieurs cases, il peut arriver que la ligne de vue vers les différentes parties d'un même monstre soit bloquée de façon différente.

Dans ce cas, ne considérez pas la ligne de vue vers une de ces créatures comme un tout mais calculez dans quelle mesure chaque case du socle est visible. Comme d'habitude, la ligne de vue vers chaque case d'un grand socle doit mener en son centre.

Si la ligne de vue vers les différentes cases d'un grand socle n'est pas bloquée de la même façon, on ne prend en compte que la ligne de vue la MOINS bloquée pour calculer les modificateurs au tir.



Dans le dessin ci-dessus, le socle A (taille 2) souhaite tirer, au-dessus des socles B et C, sur le géant de taille 5 qui se trouve derrière (et qui n'est pas engagé au contact avec les autres socles). Les lignes de vue vers D et E traversent les cases occupées par B et C, qui peuvent donc bloquer la ligne de vue.

Si les socles qui bloquent ont une taille de 2, seuls les 2 segments supérieurs de D et E sont visibles (vous pouvez le calculer avec le tableau des lignes de vue). Par conséquent, un tir sur le géant n'aura qu'un bonus de 1 sur la puissance du tir. Si les socles bloquants sont de taille 1, 4 segments du géant sont visibles et on peut lui tirer dessus avec un bonus de 2.

S'il n'y a pas de socle sur la case B, le socle A a une ligne de vue totalement libre vers la case D du géant

et donc on prend en compte la taille complète du géant.

Un grand socle engagé au corps à corps peut seulement être pris pour cible d'un tir normal si le tireur peut en voir au moins la moitié par-dessus ses opposants ou par-dessus des obstacles.

Dans l'illustration précédente, si le géant était en corps à corps avec les socles B et C, il pourrait être pris pour cible normalement par le socle A que si les socles interposés étaient de taille 1 car seulement dans ce cas « au moins la moitié » du géant ($5/2= 2.5$ segments, soit 3) serait visible.

Dans tous les autres cas, jetez un D6 lorsque vous tirez sur des grands socles en corps à corps. Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 3, vous touchez la case visée, sinon, sur un 4 à 6, vous touchez une des cases adjacentes. Dans ce cas, jetez un autre D6 et utilisez la rose des vents pour savoir dans quelle direction dévie le tir. Les tirs touchent tous les socles (amis ou ennemis) sur ces cases avec une puissance égale à la puissance qui s'appliquait contre la cible d'origine et sont perdus si la case est vide. Si la case sur laquelle a dévié le tir est occupée par un socle, utilisez la valeur \otimes et le nombre de segments visibles de ce socle pour résoudre le tir.

Cette règle s'applique aussi si le socle finalement touché est complètement caché par le grand socle, mais la puissance de l'attaque n'est, dans ce cas, pas augmentée par le « nombre de segments visibles ».

Exemple : si, dans le dessin à gauche le géant (taille 5) était en contact avec deux socles de taille 2 (B et C) et si le socle A voulait tirer sur le géant, le joueur qui dirige ce socle devrait décider s'il prend pour cible la case D ou la case E et jeter le dé pour savoir si la case visée est réellement touchée. La dernière case du géant ne peut pas être prise pour cible puisqu'elle n'est pas visible. Si D est choisi et n'est pas touché, le joueur doit déterminer où le tir atterrit en prenant comme case centrale de la déviation la case D (elle est entourée de 3 cases vides, le socle B et les deux autres cases du géant). Après avoir finalement raté le tir, la déviation peut tout de même indiquer que le géant est touché !

XVII.3.0 ÉCRASEMENT

Un « écrasement » est une forme d'attaque spéciale résolue durant le mouvement. Le socle qui écrase son adversaire se déplace « sur » ce dernier pendant un court instant en lui marchant ou en lui roulan dessus. Cette attaque est résolue immédiatement avant que le mouvement du grand socle ne soit poursuivi. Si vous jouez avec des figurines, vous n'empilerez évidemment pas les socles concernés mais vous déclarerez distinctement chaque écrasement en dépensant les points de mouvement nécessaires. Un grand socle ne peut écraser un autre socle que si ce dernier se trouve sur une case dans laquelle il peut entrer.

Un grand monstre peut écraser tout autre type de socle (quelle que soit la taille de la créature écrasée), à part un autre grand monstre. Les chars ne peuvent écraser que des socles de taille normale.

Les grands socles ne peuvent s'écraser mutuellement, les chars ne peuvent pas écraser les grands monstres et l'artillerie ne peut écraser personne. Un grand monstre ou un char qui n'aurait pas de caractéristique « écrasement » sur sa carte de recrutement ne pourrait bien sûr écraser personne.

Une attaque d'écrasement n'est résolue que si une partie du grand socle entre dans une nouvelle case qui n'était PAS occupée par ce même socle AVANT ce déplacement.

Puisque le socle d'un grand socle couvre plusieurs cases, il peut arriver qu'après s'être déplacé, une case précédemment écrasée se trouve toujours sous le grand socle (mais sous une autre partie de celui-ci). Dans ce cas précis, le socle n'est pas écrasé à nouveau puisqu'en pratique le grand socle n'a pas quitté sa case.

D'un autre côté, un grand socle peut pénétrer dans plusieurs nouvelles cases en un seul déplacement et pourra donc écraser tous les socles qui s'y trouvent.

Dans le même ordre d'idée, un grand socle doit écraser tous les socles qui se trouvent dans les cases où il pénètre. Il ne peut pas épargner des socles de son camp (ou d'un autre, d'ailleurs).

Un socle qui exécute un mouvement d'écrasement ne peut pas finir son mouvement sur une case occupée par un autre socle.

Vous pouvez écraser autant de figurines que vous le voulez durant votre mouvement, tant qu'il vous reste des points de mouvement pour pénétrer dans les cases occupées. Souvenez-vous qu'il doit vous rester assez de points de mouvement pour terminer votre déplacement sur des cases vides.

Si un socle écrasé doit être retiré du jeu après avoir subi cette attaque, le socle qui écrase peut rester sur la case ainsi libérée ou continuer à se déplacer. Puisqu'il n'est jamais certain qu'une case sera libérée par un écrasement, il doit toujours rester à la figurine qui écrase assez de points de mouvement pour atteindre une série de cases vides. Si ce n'est pas le cas, elle ne peut pas exécuter son attaque d'écrasement.

Si vous vous apercevez que vous avez mal calculé la distance entre votre grand socle et les cases où il doit terminer son mouvement, vous devez revenir en arrière et toutes les figurines tuées sont remises en place. Si une règle spéciale rend tout retour en arrière difficile, la solution la plus désavantageuse pour le grand socle doit être utilisée.

Si le joueur qui provoque l'écrasement, bien que son mouvement soit illégal, parvient, par des jets de dés chanceux (en détruisant les socles ennemis), à terminer sur des cases vides, le mouvement reste illégal et doit être annulé. Les pertes causées le sont aussi. Cela évite aux joueurs peu scrupuleux d'utiliser les règles trop strictement pour bénéficier d'avantages irréguliers.

Nous estimons que seuls les socles ennemis peuvent être écrasés bien qu'il n'y ait réellement aucune règle qui vous impose de le faire. Mais vous ne voudriez quand même pas que votre géant fasse tout le travail à la place de votre adversaire ? Il existe des circonstances dans lesquelles un tel choix est le seul souhaitable, comme le fait de traverser les rangs d'une unité peu coûteuse avec un héros monté sur un char qui doit rejoindre au plus vite l'autre côté du champ de bataille. Nous nous contenterons de préciser que ce genre d'action est particulièrement immoral.

Les grands socles engagés au contact ne peuvent pas exécuter d'attaques d'écrasement.

Un grand socle qui est engagé au contact (depuis le tour précédent) ne peut pas écraser ses adversaires, ni aucun autre socle d'ailleurs.

Pour connaître la puissance d'une attaque d'écrasement ajoutez ou retranchez les modificateurs suivants :

Valeur d'écrasement du socle écrasant

- taille du socle écrasé

+ initiative actuelle du socle écrasant

- initiative actuelle du socle écrasé

Puis jetez un D20. Si vous obtenez un jet inférieur ou égal au résultat du calcul, vous avez écrasé la cible.

La **valeur d'écrasement** d'un grand monstre ou d'un char est indiquée sur sa carte de recrutement. Cette valeur est exclusivement utilisée lors des écrasements et n'a aucun effet sur le combat au contact.

L'initiative actuelle correspond à l'initiative de base modifiée par les ordres et/ou les armes du socle en question. Un géant avec un ordre M (initiative non modifiée) reçoit donc moins de bonus qu'un géant avec un ordre C (initiative +2) mais dispose de plus de points de mouvement (et peut donc écraser plus de socles ennemis). Un socle ayant une initiative élevée (elfe par exemple) peut plus facilement éviter d'être écrasé qu'une unité très lente (mort vivant).

Les socles écrasés armés d'épieux, de lances et de piques reçoivent leur bonus d'initiative (+1 ou +2 selon les cas) ; l'initiative des **socles armés d'armes à deux mains** n'est pas réduite de 1 en cas d'écrasement. Les **unités impétueuses** reçoivent aussi leur bonus de +2.

À la différence des combats au contact, l'armure ou la compétence de combat n'ont aucun effet dans un écrasement. Les effets d'un géant de plusieurs tonnes qui saute à pieds joints sur un orc ne tiennent pas compte de l'armure de ce dernier.

Un socle normal qui est effectivement écrasé perd un point de vie. Une machine de guerre qui est effectivement écrasée est détruite quel que soit son nombre de points de vie.

Les machines de guerre ne peuvent être écrasées que par les grands monstres et sont détruites par un seul écrasement réussi. La mécanique de précision et les pièces en bois utilisées pour confectionner de telles machines sont fragiles et peuvent être détruites après avoir été écrasées par une créature de plusieurs tonnes, même si les hommes qui les utilisent n'ont pas tous été tués.

Un commandant monté dans un char en tant que passager n'est pas obligatoirement détruit lorsque le char est écrasé. Si les animaux de bât sont écrasés, le commandant est placé sur la case qui correspondait au char lui-même. Si c'est ce dernier qui est écrasé, le commandant perd un point de vie et, s'il est encore en vie, est placé sur la case qu'occupait le char (et pas les animaux de bât).

Si un héros, un général ou un magicien indépendant équipé d'une arme de tir et qui n'a pas tiré dans la première phase de tir d'un tour ou une unité équipée d'armes de tir et qui a reçu un ordre T est sur le point d'être écrasé, il peut effectuer un tir JUSTE AVANT que l'écrasement ne soit résolu (lorsque le grand socle entre en contact avec le tireur).

Cette règle permet à cette unité ou à ce socle d'empêcher une attaque d'écrasement avant que le monstre ne parvienne à atteindre la case où il est situé (en le tuant ou en réduisant suffisamment ses points de mouvement). Ces socles ne peuvent par contre plus tirer durant la deuxième phase de tir du tour et chaque socle ne peut exécuter qu'un seul tir ou un seul soutien par phase de mouvement (même s'il est écrasé plusieurs fois).

Une telle attaque doit être résolue au moment où le grand socle entre en contact avec le tireur et ne peut avoir lieu que si ledit socle est dans l'angle de tir du tireur. Aucun mouvement ou changement d'orientation n'est autorisé.

XVII.3.1 Socles écrasés

A part le fait de subir des pertes, une unité écrasée peut subir d'autres conséquences dans certaines situations spéciales.

Le premier de ces « effets secondaires » est qu'une unité effectivement écrasée doit tester son moral, ce qui peut donc entraîner sa déroute. Le second est que les pertes causées peuvent désorganiser l'unité.

Quand une unité est écrasée, tout socle de l'unité qui n'est pas en contact avec un adversaire peut être déplacé d'une case dans n'importe quelle direction, tant que la case où le socle se déplace a été occupée par un socle de la même unité avant l'écrasement. Ce déplacement est exécuté immédiatement après la fin de l'écrasement.

Ce déplacement est similaire à l'option offerte aux troupes qui subissent des dommages durant une phase de tir. Être « au contact avec un adversaire » implique que le grand socle qui vient d'écraser l'unité peut gêner un tel regroupement s'il est encore au contact après l'écrasement.

XVII.4.0 COMBAT

Les paragraphes qui suivent présentent les règles nécessaires pour engager le combat avec un grand socle (et le poursuivre). Les règles concernant la résolution des attaques au contact des grands socles seront décrites dans ce chapitre et les suivants.

XVII.4.1 Engager le contact

Un grand monstre ou un char peuvent attaquer n'importe quel autre socle, même avec un ordre M.

Cela augmente la flexibilité d'action des grands socles. Toutes les autres restrictions restent inchangées. Donc engager le corps à corps ne peut se faire qu'en avançant et un grand socle avec un ordre M qui combat au corps à corps le fera avec une initiative inchangée.

Un char n'est pas obligatoirement engagé par un grand monstre, il peut aussi être écrasé et une unité peut être écrasée par un grand monstre ou un char. Puisque dans les deux cas les grands socles entrent au contact avec leur adversaire, le joueur qui les dirige doit signaler s'il va écraser ou engager le combat.

Si vous souhaitez écraser votre adversaire, le ou les socles qui vont être écrasés restent où ils sont et l'écrasement est résolu.

Si vous souhaitez engager le contact, votre adversaire peut réagir de deux façons différentes selon qu'il s'est déjà déplacé ou pas.

Si l'unité qui est engagée s'est déjà déplacée, tous ses socles restent à la même place et dans la même orientation. De même si c'est un grand socle qui a déjà bougé qui est engagé.

Si l'unité qui est engagée n'a pas encore bougé, tous ses socles ont le droit de changer d'orientation ; ceux qui ne sont pas en contact avec l'ennemi à cet instant du mouvement peuvent se déplacer en dépensant leurs manœuvres (moins, éventuellement, celle utilisée pour changer d'orientation).

Ensuite, le grand socle continue son déplacement. Il peut utiliser ses points de mouvement restants pour changer d'orientation ou se déplacer pour engager un plus grand nombre d'adversaires ou bénéficier d'une position plus avantageuse.

Si un grand monstre, une unité ou un char engagent un grand socle qui ne s'est pas encore déplacé, ce dernier peut changer d'orientation et se déplacer avec le potentiel de points de mouvement dont il dispose avec un ordre T. Le grand socle peut briser le contact mais il ne peut PAS écraser un autre socle durant ce déplacement.

Ensuite, le mouvement du socle qui engage le combat se termine. Si le grand socle engagé a brisé le contact, le potentiel de mouvement restant de l'attaquant doit être utilisé pour engager le contact à nouveau si cela est possible.

Un grand socle qui est engagé au contact ne peut plus réaliser d'écrasement jusqu'à ce que le combat soit terminé.

Ainsi, si une unité est capable de se déplacer avant un grand socle, elle peut éviter d'être écrasée en le chargeant.

XVII.4.2 Écrasement et combat

Une fois qu'un grand socle qui vient de réaliser un écrasement a terminé son mouvement, il peut encore être au contact avec un adversaire.

Si ce n'est pas le cas, l'unité écrasée peut se redéployer si elle a subi des pertes et ainsi (si elle réussit son jet de moral) exécuter son propre mouvement par la suite, si elle ne s'est pas encore déplacée.

Si le grand socle qui vient de réaliser un écrasement est encore au contact avec un ou plusieurs socles de l'unité une fois son mouvement achevé, vous devez décider si lesdits socles sont engagés au contact ou non. Il est tout à fait autorisé d'écraser une unité, un char ou une pièce d'artillerie pour ensuite engager le contact avec ce même adversaire dans la même phase.

Si au moins un socle ennemi se trouve sur une case que le grand socle peut attaquer, les deux unités sont automatiquement considérées comme étant en contact. L'unité engagée peut ensuite, si elle ne s'est pas encore déplacée durant cette phase, faire mouvement en suivant les règles normales d'engagement (les socles qui ne sont pas au contact peuvent se déplacer d'un nombre de cases égal à leurs manœuvres et/ou tous peuvent changer d'orientation).

Si le grand socle, à cause de son orientation, ne peut attaquer aucun socle de l'unité après la fin de l'écrasement, ni lui ni l'unité ne sont considérés comme étant engagés au corps à corps.

XVII.4.3 La deuxième phase de corps à corps et les suivantes

Un grand monstre ou un char engagé au contact peut, à la fin de la phase de combat, se déplacer de deux cases dans n'importe quelle direction puis changer d'orientation.

Si le grand monstre ou le char a causé plus de pertes que son adversaire dans la phase de combat en cours, c'est le joueur qui contrôle ce grand socle qui décide s'il va se redéployer avant ou après son adversaire.

Si c'est son adversaire qui a causé le plus de pertes, c'est lui qui décidera l'ordre des redéploiements. Si les deux camps ont causé autant de pertes, tirez au sort celui qui se regroupe en premier.

Ces règles ne changent pas par rapport aux règles de base. Mais les grands socles disposent d'options spéciales et de limitations comme suit.

Premièrement, un grand socle peut briser le contact.

Deuxièmement, un tel mouvement ne peut être réalisé que dans une direction « autorisée ». Un char, par exemple, ne peut pas se déplacer latéralement ou vers l'arrière et ne peut donc pas non plus le faire lorsqu'il se redéploie.

Troisièmement, vous noterez qu'un grand socle engagé au contact ne peut pas écraser ses adversaires et qu'il ne peut, par conséquent, pas se déplacer dans une case occupée par un autre socle lorsqu'il se déplace ou tourne à la fin d'une phase de corps à corps.

XVII.4.4 Attaques de flanc et de dos

Un grand monstre qui attaque d'autres socles et un char qui attaque un grand monstre ne bénéficient PAS des bonus liés à une attaque de dos ou de flanc.

Normalement, une attaque de flanc ou de dos est plus efficace puisque la puissance d'une telle attaque est augmentée respectivement de 2 et 4 points. Si un socle normal est engagé au contact avec un grand monstre, seul le socle normal peut bénéficier de tels bonus, pas le grand monstre.

La définition d'une attaque par le flanc ou de dos sur un grand socle est précisée dans la description de chaque grand socle au chapitre correspondant.

XVII.4.5 Une seconde attaque en corps à corps

Un socle normal qui attaque en premier et sans aucun soutien peut bénéficier d'une attaque supplémentaire s'il obtient un résultat au dé inférieur d'au moins 5 au résultat attendu. Cette règle ne s'applique pas aux grands socles (mais est tout à fait applicable à un socle normal qui frappe un grand socle).

XVII.5.0 GRANDS SOCLES EN TANT QUE COMMANDANT

Un commandant de taille 1 ou 2 peut monter sur un grand monstre ou être le passager d'un char ; des grands socles tel les géants peuvent être des commandants.

Un commandant sur un grand monstre ou dans un char ne peut pas se joindre à une unité. Il peut, tant que le char ou le grand monstre (capable de voler) n'est pas engagé au contact (ni en vol), distribuer autant de jetons d'ordre que son bonus de commandement SOIT aux unités dans son rayon de commandement, SOIT à son grand monstre ou son char. Il n'est pas possible de diviser les jetons entre son grand socle et les unités qui l'entourent.

La première option représente le commandant en train de hurler ses ordres, juché sur sa monture ou son char. Cette procédure est identique à celle présentée dans les règles intermédiaires. Dans ce cas, le grand monstre ou le char qui accueille le commandant **reçoit obligatoirement un ordre T**.

La seconde option est similaire à celle qui permet à un commandant de donner des ordres à une unité à laquelle il s'est joint mais dans ce cas c'est le grand monstre ou le char qui reçoit les jetons d'ordre. Bien entendu, il ne restera qu'un seul jeton une fois tous les autres ordres révélés (comme dans les règles intermédiaires).

Les actions autorisées au grand monstre ou au char ET au commandant correspondent à l'ordre sélectionné, les options réservées aux commandants agissant seuls (voir chapitre « X.2.1 Commandants agissant indépendamment ») ne sont PAS disponibles.

Les règles concernant les commandants sur des grands monstres ou dans des chars en combat au corps à corps ou en combat à distance sont données dans les paragraphes « commandants montés sur un dragon » du présent chapitre et « XVIII.9.0 Char avec passagers » du chapitre suivant.

Un géant qui est également un commandant est assujetti aux règles concernant les grands socles et aux règles concernant les commandants.

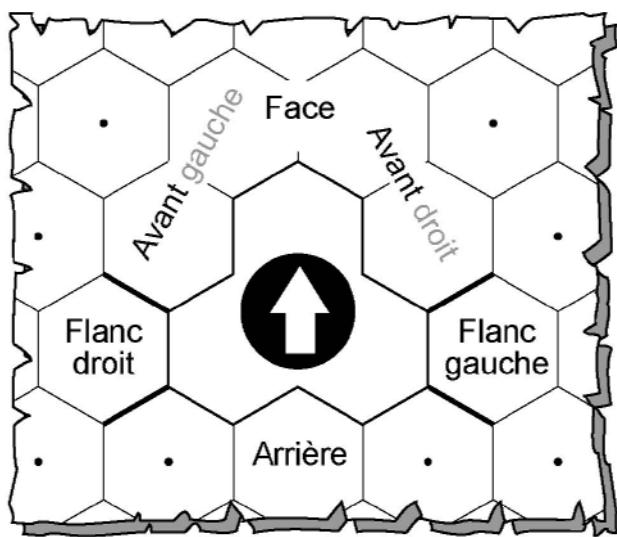
Les actions qu'il est autorisé à accomplir sont les mêmes que pour les commandants. Il possède par exemple un nombre de PM fixe et indépendant des ordres, mais, comme pour les grands socles, chaque point de vie perdu réduit ce nombre de PM.

XVII.6.0 GEANTS

Les règles présentées dans ce paragraphe sont applicables uniquement aux géants de taille 5 ou plus qui sont « achetés » avec des cartes de recrutement séparées. Les géants plus petits sont recrutés comme des socles normaux (en unités). Les règles de ce chapitre ne les concernent pas, même si ce sont, au sens strict du mot, des « géants ».

XVII.6.1 Socles

Un géant est placé sur un socle qui couvre trois cases de telle façon que son avant soit clairement déterminé.



L'avant, les côtés et le dos d'un géant sont illustrés dans le dessin ci-dessus. Les deux cases de face comptent aussi comme des cases avant gauche et avant droit (respectivement). Ceci est très important quand le géant est engagé au contact.

XVII.6.2 Terrains franchissables et infranchissables

Le terrain dégagé, le terrain difficile (rocailles, buissons, bois, sable et herbes hautes), le terrain très difficile (boue et neige fondu), les cases d'eau dont la profondeur ne dépasse pas la taille du géant moins deux et les routes peuvent être franchies à raison de 3 PM par case. Les murs, les haies et les différences d'un niveau ne coûtent rien du tout. Les différences de 2 niveaux ou plus (jusqu'à la taille du géant) coûtent 1 PM supplémentaire par niveau.

Les marais, les différences de niveau qui dépassent la taille du géant et les cases d'eau d'une profondeur supérieure à celle indiquée ci-dessus (taille du géant -2) sont infranchissables.

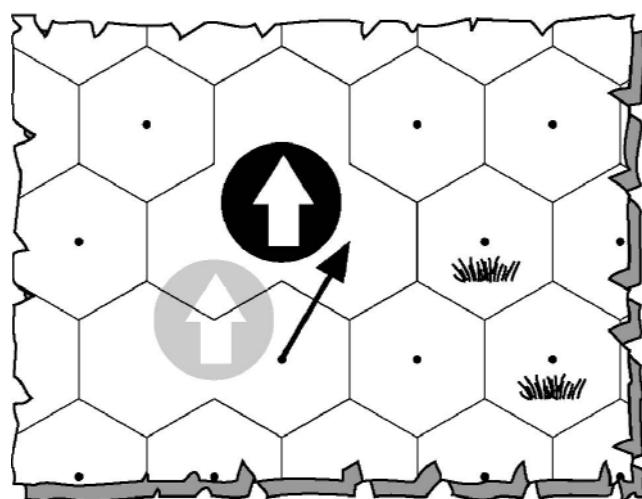
Exemple : un géant de taille 6 peut entrer dans une case d'eau de profondeur 4 (au maximum) pour 3 PM. Il ne peut entrer dans une case d'eau plus profonde. Une différence de hauteur de taille 4 (2 lignes de niveaux) peut être

surmontée en payant 2 PM de plus. Une hauteur de taille 7 ou plus ne peut pas être franchie par ce géant.

Une différence de hauteur est « franchie » si au moins une case du géant parvient au niveau en question. Un géant qui franchit une différence de 2 niveaux avec une de ses cases puis avec ses deux autres cases à un autre moment doit payer le PM supplémentaire deux fois de suite.

XVII.6.3 Déplacement et changement d'orientation

Un déplacement vers l'avant coûte 3 PM et est équivalent à un mouvement pour une unité normale. Le géant se déplace dans l'une des deux cases qui lui font face comme indiqué sur le dessin ci-dessous, sans changer d'orientation.



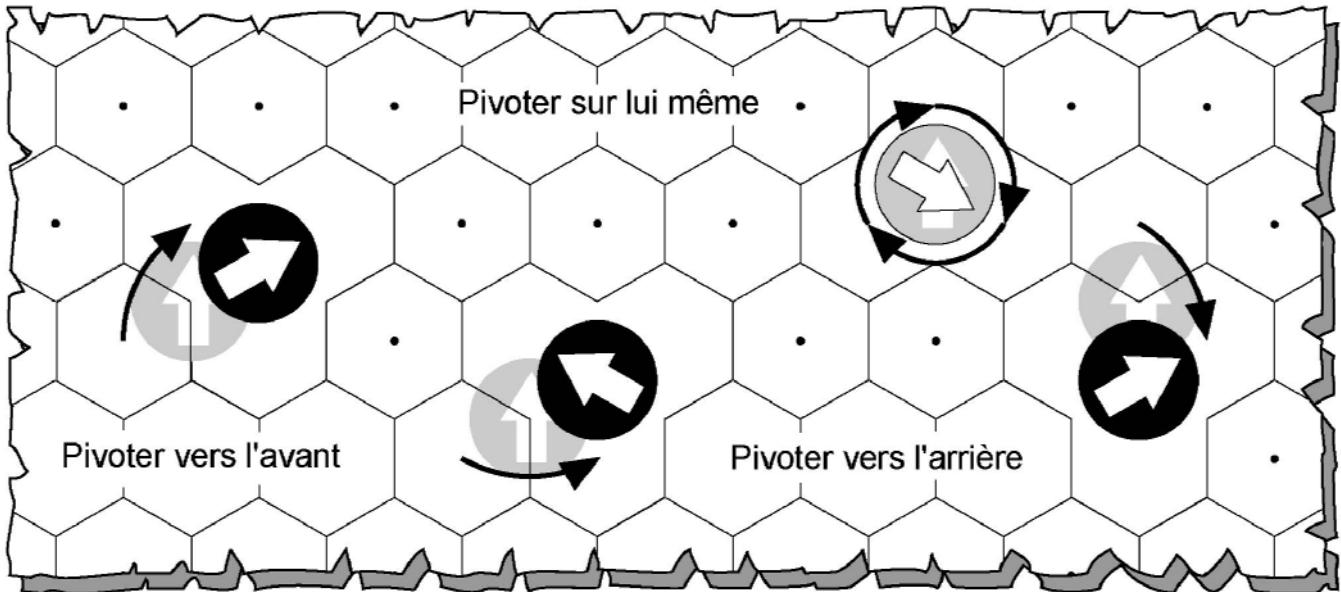
Un déplacement latéral coûte 4 PM et est résolu en déplaçant le socle vers la gauche ou vers la droite.

Un déplacement vers l'arrière coûte 5 PM et est l'inverse d'un déplacement vers l'avant (il existe donc deux possibilités de mouvement).

Un géant peut tourner vers l'avant, sur place ou vers l'arrière en dépensant 3 PM.

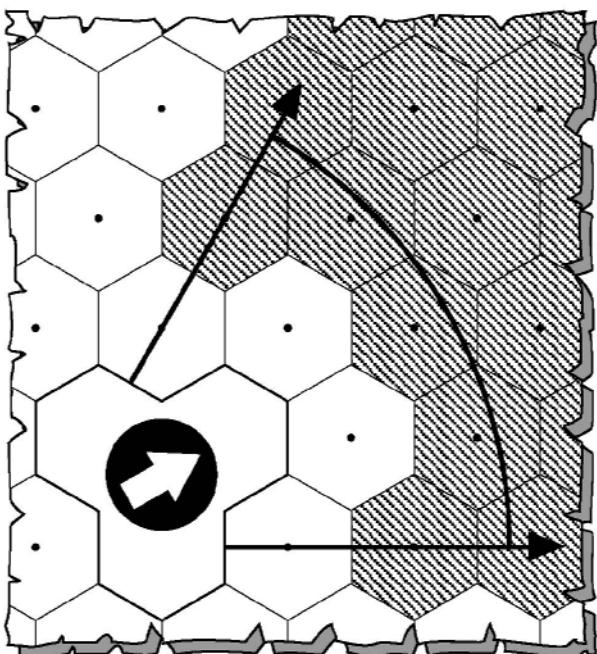
Ces options sont illustrées dans le dessin page suivante. Tourner vers l'avant est résolu en accomplissant un changement d'orientation de 60° autour de sa case avant ou d'une de ses cases arrières. Tourner vers l'arrière est résolu en accomplissant un changement d'orientation de 60° autour de l'une de ses deux cases arrière. Tourner sur place est résolu en exécutant simplement un virage de 120° sans changer la position du socle sur le champ de bataille.

À la différence des socles normaux, chacun de ces changements d'orientation coûte 3 PM. Si un géant tourne vers l'avant deux fois de suite ($2 \times 60^\circ = 120^\circ$), il doit dépenser 6 PM. Si une différence de niveau doit être franchie durant cette opération, les PM supplémentaires nécessaires doivent être dépensés.



XVII.6.4 Tir

Un géant équipé d'une arme à distance peut l'utiliser en suivant les règles de tir normales. Les lignes de vue sont tracées à partir du centre de la case avant du géant et tiennent compte de la taille dudit géant.



L'angle de tir d'un géant est illustré ci-dessus. Notez qu'un géant ne peut pas tirer sur une cible adjacente : essayez donc de toucher avec un arc ou une fronde une toute petite cible à vos pieds.

XVII.6.5 Combat

La plupart des géants disposent de plusieurs armes et donc de plusieurs attaques mais toutes les armes ne peuvent pas être utilisées sur toutes les cibles. La carte de recrutement précise avec quelle

arme il peut frapper quelle unité (dans quelle main il la tient). Pour jouer, vous devrez choisir une figurine correspondante.

Un géant équipé d'une arme à deux mains peut attaquer un socle ennemi situé dans l'une des deux cases qui lui font face avec une initiative réduite de 1 lors de la première phase de corps à corps (seulement). Un géant équipé d'une arme tenue dans la main gauche (droite) peut attaquer un socle ennemi situé dans l'une des deux cases de son avant gauche (droit).

La position de ces cases est évidente si vous consultez le dessin approprié (page précédente). Les géants équipés de deux armes (c'est-à-dire qui ont 2 inscriptions sur leur carte de recrutement) peuvent attaquer deux fois par phase de combat ; vous devez déclarer les deux cibles avant de résoudre les attaques.

La carte de recrutement comprend les caractéristiques de ces armes. Même si l'arme à distance d'un géant est énorme, elle ne peut pas être utilisée en combat. Les géants peuvent, par contre, attaquer à mains nues ou frapper avec leur bouclier si cela est précisé sur la carte.

Exemple 1 : un géant équipé comme suit : ÉPÉE (droite) 11 et BOUCLIER (gauche) 10, peut attaquer une de ses deux cases avant gauche avec son bouclier et une de ses deux cases avant droit avec son épée (et ce, simultanément durant la même phase de combat).

Exemple 2 : un géant équipé comme suit : MASSUE (arme à deux mains) 14 ne peut attaquer qu'une seule fois par phase de combat l'une des deux cases qui lui font face.

Notez que le terme BOUCLIER (gauche) 10 précise la puissance de l'attaque à coup de bouclier et pas la

protection apportée par ce dernier. La protection de cet accessoire est déjà prise en compte dans la caractéristique de protection (et respectivement) du géant.

Exemple : un géant est équipé comme suit : MASSUE (arme à deux mains) 13. Il attaque un adversaire peu protégé (3) situé dans l'une des deux cases qui lui font face. La puissance finale de l'attaque est de 10 (13 de base - 3 pour la protection) : le joueur doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 pour toucher sa cible. Il importe peu que la cible soit attaquée de face, de dos ou de flanc.

XVII.6.6 Géant tué

Même les géants les plus grands et les plus puissants finissent par mourir à un moment ou à un autre. Un socle de taille normale qui est détruit ne constitue pas réellement un obstacle et est retiré du jeu. Mais une grande créature, par contre, ne peut pas être retirée sans que cela entraîne une situation illogique (le cadavre du géant peut gêner le mouvement et les lignes de vue). La créature doit donc rester sur le champ de bataille.

Un géant de taille 5 ou plus qui est tué reste sur les trois cases qu'il occupait juste avant sa mort. Ces trois cases sont considérées comme un terrain infranchissable et constituent un obstacle de taille 2 qui bloque normalement les lignes de vue.

Un géant tué sur des cases à différentes hauteurs ajoute 2 points à la hauteur (taille) de chaque case.

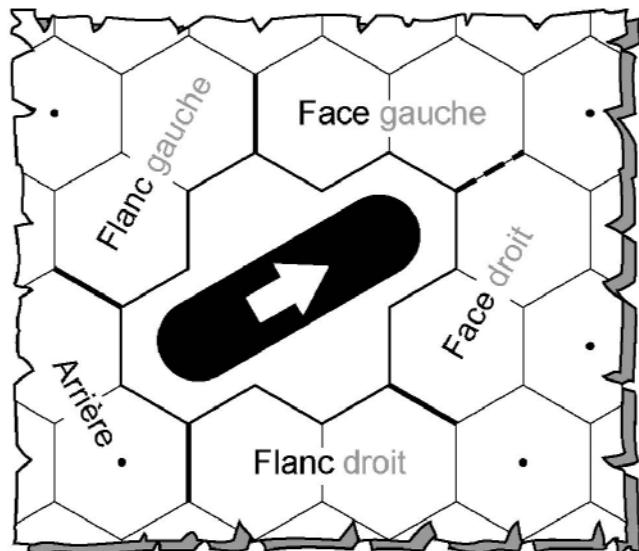
XVII.7.0 DRAGONS

Les règles qui suivent s'appliquent à tous les dragons ou créatures draconiennes (les wyverns par exemple) ayant une taille de 4 ou plus qui ont leur propre carte de recrutement. Les créatures draconiennes plus petites peuvent exister et sont aussi appelées « dragons ». Ces versions miniatures sont placées sur des socles normaux et les règles qui suivent ne les concernent pas. Les règles concernant les dragons volants seront précisées au chapitre « XXIII. Créatures volantes ».

XVII.7.1 Socles

Un dragon est placé sur un socle qui couvre 4 cases. Tous les dragons utilisent le même socle, même s'ils ont une caractéristique de taille différente ou si la figurine qui les représente est totalement différente. Il peut donc arriver que les ailes d'une telle figurine dépassent de la base. Cela n'affectera pas les règles et seules les quatre cases normales seront prises en compte durant la partie.

Les cases avant, de flanc (gauche et droit) et de dos d'un dragon sont indiquées sur le dessin en haut à droite.



XVII.7.2 Terrains franchissables et infranchissables

Le terrain dégagé, le terrain difficile (rocailles, buissons, bois, sable et herbes hautes), le terrain très difficile (boue et neige fondu), les cases d'eau dont la profondeur ne dépasse pas [taille du dragon -2] et les routes peuvent être franchies à raison de 3 PM par case. Les murs, les haies et les différences de hauteur d'un seul niveau ne coûtent rien du tout. Les différences de 2 niveaux ou plus (jusqu'à la taille du dragon) coûtent 1 PM supplémentaire par niveau.

Les marais, les différences de niveau qui dépassent la taille du dragon et les cases d'eau d'une profondeur supérieure à celle indiquée ci-dessus (taille du dragon -2) sont infranchissables.

Un dragon franchit une différence de hauteur chaque fois que l'une de ses cases change de niveau (comme un géant)

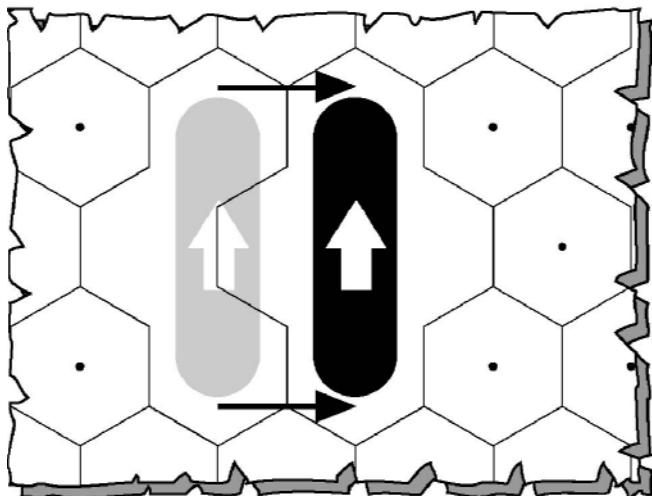
XVII.7.3 Déplacement et changement d'orientation

Un déplacement vers l'avant coûte 3 PM et est équivalent à un mouvement pour une unité normale. Le dragon se déplace dans l'une des deux cases avant comme un socle normal et sans changer d'orientation.

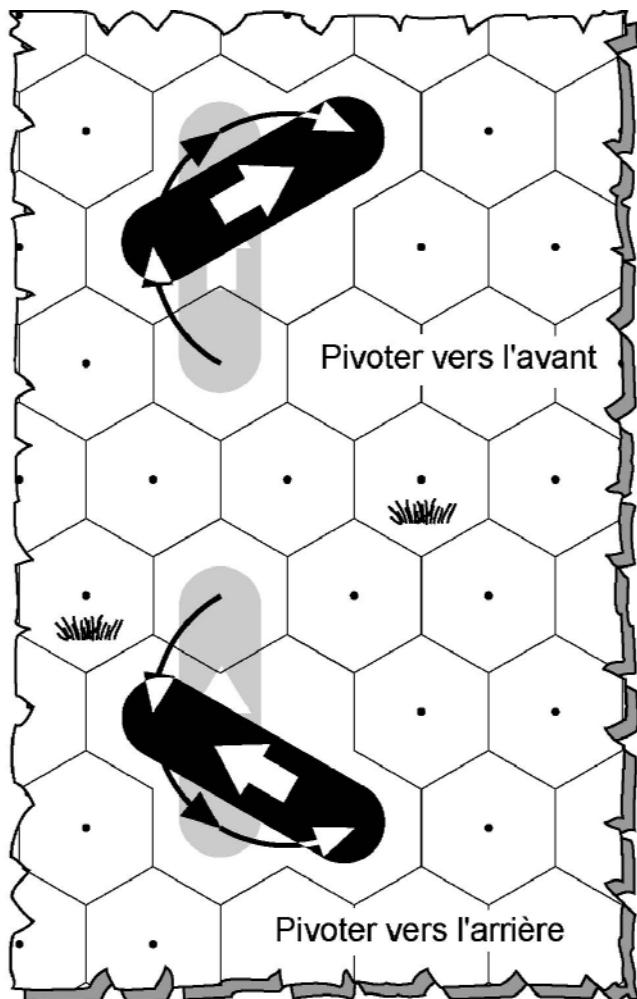
Un déplacement latéral coûte 4 PM et est résolu en déplaçant le socle vers la gauche ou vers la droite (voir la page suivante).

Un déplacement vers l'arrière coûte 5 PM et est l'inverse d'un déplacement vers l'avant (il existe donc deux possibilités de mouvement).

Un dragon peut tourner vers l'avant ou vers l'arrière en dépensant 3 PM.



Dans les deux cas, le dragon pivote de 60° autour de l'une de ses deux cases centrales, comme indiqué sur le dessin ci-dessous. Un dragon ne peut pas tourner sur place comme les géants. Les dragons doivent aussi payer le coût nécessaire pour chaque changement d'orientation : pivoter de 120° coûte 6 PM. S'il doit franchir une différence de niveau durant cette opération, il devra dépenser les PM supplémentaires nécessaires.

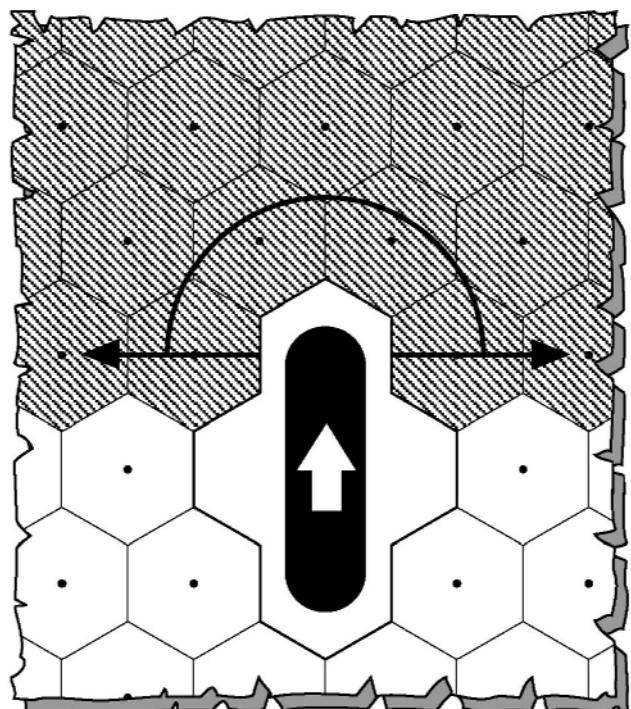


XVII.7.4 Tir

Un dragon est, bien entendu, incapable d'utiliser une arme à distance normale. Par contre, un dragon peut accueillir un passager équipé d'une arme à distance et certains dragons peuvent cracher de l'acide ou du feu. Ces attaques sont, dans les deux cas, considérées comme des tirs. Un dragon qui crache du feu monté par un passager armé d'un arc, peut même « tirer » deux fois par tour. L'ordre de résolution des tirs dépend de l'ordre donné au dragon ; les restrictions normales d'un tir conventionnel s'appliquent à ces attaques.

Si un dragon porte un passager équipé d'une arme à distance, la carte de recrutement le précisera, spécifiant la compétence de tir (☒) du passager si besoin est. Si la carte comprend le symbole (☒ 0), cela signifie que les caractéristiques du personnage qui monte le dragon sont indiquées au verso de ladite carte.

L'angle de tir du passager d'un dragon est indiqué dans le dessin ci-dessous. La ligne de vue d'une telle attaque doit être tracée en partant du centre de la case située à l'avant du dragon. Le tir part d'une hauteur égale à la taille du dragon plus 1.

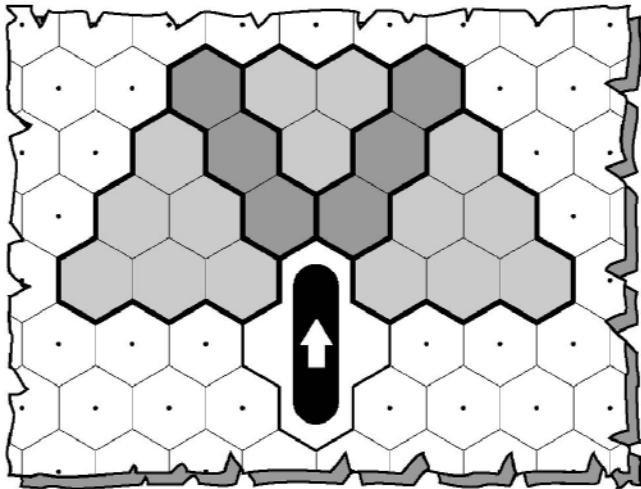


La carte de recrutement d'un dragon capable de cracher du feu ou de l'acide comprend la description « Souffle » suivi d'une puissance. Nous ne faisons généralement aucune différence entre une attaque de feu, d'acide ou de quoi que ce soit d'autre, la puissance étant le seul facteur important.

La description de chaque dragon précise le type d'attaque dont il dispose et si vous utilisez les règles

sur le feu « XXII. Feu », souvenez-vous qu'un dragon qui crache du feu peut enflammer une partie du champ de bataille.

Un souffle de dragon affecte tous les socles qui se trouvent à un maximum de trois cases de la tête du dragon et dans un angle de 60° déterminé par le



joueur.

Le dessin ci-dessus précise les trois directions possibles et les cases couvertes par de telles attaques. Puisqu'un dragon peut tourner la tête, c'est le joueur qui décide quel angle de tir sera pris en compte à chaque attaque et si vous utilisez le gabarit fournit, vous devez l'aligner sur la zone correspondante. Sur le schéma, les zones correspondantes sont délimitées par des traits forts et sont grisées, les cases grisées de façon plus importante sont couvertes par deux zones de tir.

Jetez 1D20 pour chaque socle affecté par le souffle. Si le résultat est inférieur ou égal à la puissance du souffle, le socle perd un point de vie.

Vous devez aussi jeter le dé pour vos propres socles s'ils se trouvent dans la zone attaquée.

Les grands socles qui se trouvent dans la zone de souffle subissent une attaque pour chacune de leurs cases qui se trouvent dans ladite zone.

Un grand socle dont plusieurs cases se trouvent dans la zone de souffle peut donc perdre plusieurs points de vie en une seule attaque.

Exemple : un dragon utilise son souffle (puissance 6). Deux socles normaux (résultat du dé 6 et 8) et deux cases d'un géant (résultat du dé 3 et 16) sont dans la zone attaquée. Un des socles normaux est éliminé et le géant perd un point de vie. Ces pertes sont causées même si, théoriquement, le dragon n'avait pas de ligne de vue vers sa cible.

En attaquant un socle dans une case d'eau, la puissance du souffle est réduite de 1 par segment du socle qui se trouve effectivement dans l'eau.

La puissance d'un souffle dirigé contre un socle dans une case d'eau de profondeur 1 est réduite de 1. Si un grand socle ciblé par un souffle de dragon est dans des cases d'eau de différentes profondeurs, la réduction de puissance est calculée séparément pour chaque case. Un souffle n'est pas gêné par quelque autre terrain que ce soit (même un muret) et n'est affecté par aucun autre modificateur.

Un souffle de dragon n'est affecté par aucun autre type de terrain (même par les murets ou les haies de taille 1).

Un commandant sur un dragon ou un char est affecté par une attaque de souffle séparée si la case avant du dragon ou la case arrière du char sont dans la zone du souffle. Dans ce cas, un jet séparé est effectué pour le dragon ou le char ET pour le commandant.

Pour effectuer une attaque de souffle ou une attaque de zone similaire (magique ou autre), il doit y avoir une cible (ennemie) en ligne de vue dans la zone d'effet (à moins que le contraire ne soit explicitement dit dans la description du socle (ou du sort)).

Il n'est pas nécessaire de voir un segment entier de la cible, le fait de ne voir que le chapeau d'un nain dans un buisson suffit par exemple.

Une attaque de souffle (ou de zone magique) sans cible valide n'est pas autorisée.

XVII.7.5 Combat

Les dragons utilisent plusieurs formes d'attaque en corps à corps comme les morsures, les coups de griffes et les coups de queue. La carte de recrutement comprend toutes les informations nécessaires pour gérer ces attaques (y compris la puissance de chacune).

Exemple : un dragon dont la carte de recrutement comporte les caractéristiques suivantes : MORSURE 10, GRIFFES 11 et QUEUE 9 peut attaquer une fois avec sa mâchoire, deux fois avec ses griffes et une fois avec sa queue durant chaque phase de combat.

Une morsure peut affecter l'une de ses deux cases de front. Un coup de queue peut affecter l'une de ses deux cases arrière ou le flanc arrière droit ou gauche. Un coup de griffes gauches (droites) peut affecter l'une de ses deux cases avant gauche (droit). Un dragon capable d'attaquer avec ses griffes peut toujours frapper à la fois avec la patte gauche et avec la patte droite.

Un socle situé sur le flanc avant gauche (ou droit) ne peut pas être attaqué par le dragon.

Une morsure et un coup de griffes ou de queue sont résolus comme toute autre attaque au contact en utilisant la puissance correspondante.

XVII.7.6 Commandant monté sur un dragon

Quand un commandant (de taille 1 ou 2) monte un dragon, cela est représenté en mettant la carte de recrutement du commandant en dessous de celle du dragon. Dans la plupart des cas, il sera impossible de mettre la figurine du commandant sur le dragon. Si le commandant descend du dragon, vous aurez bien sûr besoin d'un socle adéquat.

Les dragons et Wyvern du monde de **DEMONWORLD** ont toujours un cavalier pour les conduire à la bataille. Si un commandant (ou un sorcier) monte un dragon, le cavalier original en descend à cause de la place limitée et ne joue plus AUCUN rôle du tout jusqu'à la fin de la partie (Le commandant monte sur la créature et en subit toutes les conséquences).

Un commandant monté sur un dragon peut en descendre avant ou après le mouvement du dragon.

Si cela se produit avant le mouvement, le commandant est placé dans l'une des 4 cases adjacentes à la case avant du socle du dragon et il peut se déplacer immédiatement ou plus tard dans le tour, comme le désire le joueur. S'il descend après le mouvement du dragon, le commandant est placé de la même manière dans une de ces cases mais il ne pourra plus se déplacer durant ce tour car son mouvement (et celui du dragon) prend fin.

Si un commandant descend d'un dragon durant la bataille et s'éloigne de lui, le dragon n'est plus soumis et quitte IMMEDIATEMENT et AUTOMATIQUEMENT le champ de bataille (le socle est enlevé du jeu). Il se passe la même chose si un commandant monté sur un dragon vient à être tué.

Un commandant qui souhaite monter sur un dragon doit se trouver dans l'une des quatre cases adjacentes à la case avant du socle du dragon. Le mouvement du dragon (et donc du personnage) s'arrête immédiatement.

Cela est valable si l'un des deux ou les deux, se sont déjà déplacés durant le tour pour se rejoindre.

Un commandant chevauchant un dragon peut être pris pour cible par une arme de tir si le tireur et tous les socles qui le soutiennent peuvent établir une ligne de vue au moins partielle sur la case avant

du socle du dragon. Pour cela, on considère que le commandant a une taille de 1 et, pour déterminer la puissance du tir, les deux valeurs \otimes du dragon et du personnage sont déduites.

Vous avez une ligne de vue au moins partielle si un segment de hauteur est entièrement visible.

Exemple : un commandant (de taille 2) avec \otimes 2 est monté sur un dragon avec \otimes 5 et est pris pour cible. On considère qu'il a une taille de 1 ; et on soustrait 7 (\otimes 2 plus \otimes 5) à la puissance de l'attaque.

Si le tir contre le commandant rate, il ne peut pas être redirigé.

Dans ce cas, le tir n'a aucun effet (et n'est pas redirigé sur le dragon). Une attaque contre un commandant monté sur un dragon doit être annoncée en tant que telle avant tout jet de dé.

Un commandant chevauchant un dragon peut être attaqué au corps à corps séparément si l'attaque peut être dirigée contre la case avant du socle du dragon. Pour calculer la puissance du coup, les deux valeurs \otimes du dragon et du personnage sont déduites. Si l'attaque rate, elle ne peut pas être redirigée.

Exemple : pour déterminer la puissance d'une attaque au corps à corps dirigée contre un commandant avec \otimes 3 monté sur un dragon avec \otimes 9, 12 (\otimes 3 plus \otimes 9) sont déduits. Ici aussi la cible doit être déclarée avant tout jet de dé.

Un commandant monté sur un dragon garde sa propre attaque comme indiqué sur sa carte de recrutement. Une telle attaque ne peut être dirigée que contre un socle occupant une des 4 cases avant du dragon.

XVII.7.7 Dragon tué

Les dragons tués constituent des obstacles comme les géants et restent donc sur le champ de bataille.

Un dragon tué compte comme un terrain infranchissable et ses quatre cases constituent un obstacle de taille 2 qui bloque normalement les lignes de vue.

Un dragon tué sur des cases à différentes hauteurs ajoute 2 points à la taille de chaque case.

Si un commandant est monté sur un dragon et que celui-ci est tué, placez le commandant sur une case inoccupée et adjacente à la case avant du socle du dragon. Si toutes ces cases sont occupées, placez-le sur une autre case adjacente au dragon.

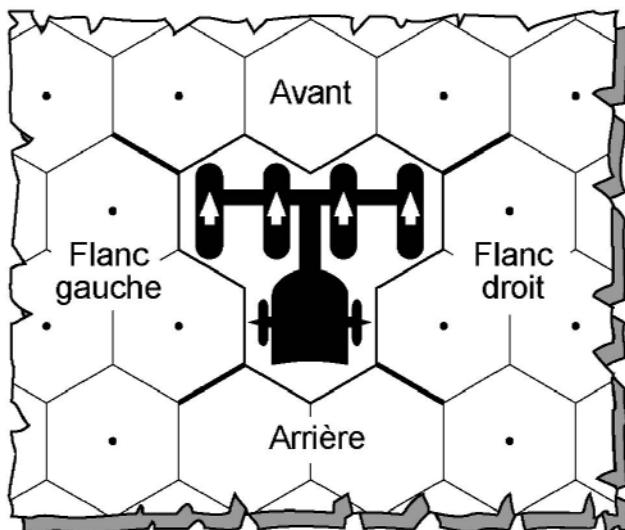
JEU AVANCE

XVIII. CHARS

Les règles présentées dans ce chapitre s'appliquent à toutes les sortes de chars, qu'ils soient tirés par deux animaux ou plus.

XVIII.1.0 SOCLES

Un char est placé sur un socle qui couvre trois cases. Les deux premières (à l'avant) contiennent les animaux de bât et la dernière (à l'arrière) contient le char proprement dit. Les cases d'avant, de flanc et d'arrière sont indiquées sur le dessin ci-dessous.



XVIII.2.0 TERRAINS FRANCHISSABLES ET INFRANCHISSABLES

Le terrain dégagé, le sable, et les routes peuvent être franchis à raison de 3 PM par case. Une différence d'un niveau peut être surmontée en payant 3 PM supplémentaires (aussi bien pour monter que pour descendre).

Ce coût supplémentaire doit être payé chaque fois qu'au moins une des cases du char franchit un tel obstacle.

Un char ne peut pas franchir la rocallie, les buissons, les herbes hautes, les bois, le terrain très difficile (boue ou neige fondu), les cases d'eau quelle que soit leur profondeur, les haies, les murets (même détruits), les marais et les différences de plus d'un niveau.

Si une route assez large pour accueillir un char traverse des terrains normalement infranchissables, comme par exemple un bois ou une différence de deux niveaux, la route demeure malgré tout un terrain franchissable (et dans le cas d'une différence de hauteur aucun PM supplémentaire n'est dépensé).

XVIII.3.0 POINTS DE VIE

Un char possède plusieurs points de vie comme tous les autres grands socles et le fait d'en perdre lui fait perdre des points de mouvement comme pour les autres socles de ce type.

Si le char est pris pour cible à distance ou attaqué au corps à corps, les animaux qui le tirent et le char lui-même sont considérés comme étant deux cibles différentes. Malgré cela, les points de vie d'un char représentent à la fois les animaux de bât, l'équipage et le char lui-même. Si un char perd des points de vie, il dispose de moins de points de mouvement et n'est donc plus aussi efficace lors des écrasements et on se moque bien de savoir si c'est parce qu'un animal de bât est tué ou blessé, si c'est parce que le conducteur vient de passer par-dessus bord ou si c'est parce que le char vient de perdre une roue.

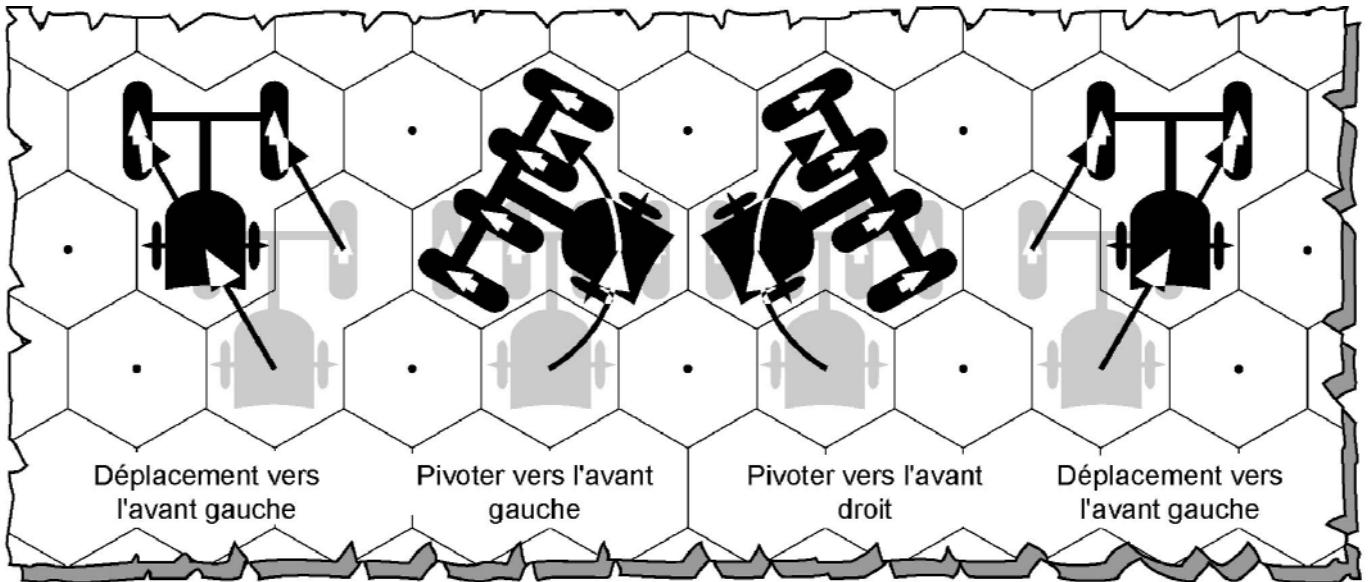
Un char qui perd son dernier point de vie est détruit et retiré du jeu. Les animaux de bât ou l'équipage peuvent être tués ou en fuite et le châssis du char est trop petit pour constituer un obstacle sur le champ de bataille.

XVIII.4.0 DEPLACEMENT

Un déplacement vers l'avant coûte 3 PM. Pour se déplacer de la sorte, le char doit avancer diagonalement soit vers la gauche, soit vers la droite sans changer la direction vers laquelle il regarde.

Un char ne peut pas se déplacer latéralement ou vers l'arrière.

Un char ne peut pivoter que vers l'avant, pour 3 PM.



Une telle manœuvre est effectuée en faisant pivoter de 60° le char autour de l'une de ses deux cases avant, comme indiqué sur le dessin ci-dessus. Le char lui-même (la case arrière) occupe alors l'une des deux cases occupées par les animaux de bât au début de la manœuvre.

Chaque rotation de 60° coûte 3 PM : une rotation de 120° coûte donc 6 PM, et ainsi de suite.

Si une différence de niveau est franchie durant cette manœuvre, les PM supplémentaires sont payés normalement (3 PM pour un niveau).

XVIII.5.0 PROTECTION

Les chars possèdent une valeur d'armure contre les tirs et une valeur d'armure au corps à corps pour les animaux de bât d'une part et pour le char et les passagers d'autre part. Elles sont notées comme suit sur les cartes de recrutement : Char ☒ a ☒ b (créatures ☒ A ☒ B). Les deux premières valeurs représentent la protection du char lui-même et de son équipage au corps à corps (a) et contre les tirs (b). On utilise ces valeurs lorsque c'est la case arrière du char qui est attaquée. Les secondes valeurs représentent la protection des animaux de bât. On utilise ces valeurs à distance (B) ou au contact (A) lorsque ce sont les deux cases avant du char qui sont attaquées.

XVIII.6.0 TAILLE

La taille du char est notée sur la carte de recrutement de la façon suivante : Taille a (b).

La première valeur (a) précise la taille de l'équipage. Pour le tracé des lignes de vue, l'équipage se tient toujours sur une plate-forme de taille 1 sur la case arrière du char.

La seconde valeur (b) précise la taille des animaux de bât qui occupent les deux cases avant du char.

XVIII.7.0 TIR

Si un char comprend un équipage possédant des armes à distance (frondes, arcs, javelins, etc.) en plus du conducteur, il peut tirer durant la première phase de tir si le char a reçu un ordre H ou durant la seconde phase de tir s'il a reçu un ordre T.

Dans ce cas, la carte de recrutement comprend une compétence de tir (☒). Si la valeur de la compétence est 0, cela signifie que les caractéristiques des tireurs sont données au verso de ladite carte.

Les figurines montées dans un chariot ont un angle de tir de 360°.

Un tel tireur est juché sur une plate-forme de taille 1 située sur la case arrière du char. Les lignes de vue doivent donc être déterminées (généralement) à partir du centre de la case arrière, comme s'il s'agissait d'un socle de taille 3. Si le tireur souhaite toucher une cible par-dessus les animaux de bât qui sont attachés au char, la ligne de vue sera généralement limitée (les chevaux, par exemple, ont une taille de 2).

Si on prend pour cible un char, il ne faut pas oublier que les animaux et le char lui-même n'ont pas les mêmes valeurs de protection et de taille et qu'il ne suffit pas de dire « je tire sur le char », mais préciser quelle case du char est prise pour cible (elle doit être, bien évidemment, en ligne de vue). La plupart du temps, une attaque de face prendra pour cible les animaux et les attaques arrière le char lui-même.

Il sera plus facile de venir à bout d'un char si vous tirez sur les animaux puisqu'ils sont généralement moins bien protégés que l'équipage ou le char lui-même. C'est logique puisqu'un char rendu immobile par la mort ou la fuite de ses animaux de bât est totalement inutilisable et est retiré du jeu.

XVIII.8.0 COMBAT

L'équipage d'un char peut frapper un socle situé dans l'une des deux cases de flanc arrière (gauche et droite) ou dans l'une des deux cases arrière (en fait, toutes les cases adjacentes au char lui-même).

Un passager du char pourra choisir sa cible comme l'équipage. Si un char comprend un équipage capable de se battre, la carte de recrutement comprendra une compétence de combat (X). Si la valeur de cette compétence est 0, cela signifie que les caractéristiques des combattants sont données au dos de la carte de recrutement.

Quelques chars tirés par des animaux agressifs peuvent porter des attaques. Ils peuvent mordre, donner des coups de sabots ou piétiner leurs adversaires. La carte de recrutement de tels chars précise la puissance de l'attaque précédée du terme « CREATURE ».

Une attaque d'un animal de bât ne peut prendre pour cible qu'un socle situé dans l'une de ses deux cases avant et chacune des deux cases contenant des animaux de bât peut porter une attaque. Lorsqu'ils attaquent la case avant centrale, l'une des deux cases peut soutenir l'autre.

Si un char comprend un équipage capable de se battre et s'il est tiré par des animaux de bât agressifs, le char dispose de trois attaques au total (deux pour les animaux et une pour l'équipage) à chaque tour. Puisque ces attaques ne visent pas les mêmes cases, l'équipage et les animaux de bât ne peuvent pas se soutenir mutuellement.

Quand un char est attaqué à partir d'une de ses cases arrières, seul l'équipage peut-être attaqué, et lorsque le char est attaqué à partir d'une de ses cases avants, seuls les animaux de bât peuvent peut-être attaqués. Une attaque sur le flanc peut donc se faire en ciblant soit l'équipage, soit les animaux de bât.

XVIII.9.0 CHAR AVEC PASSAGERS

Au côté de l'équipage normal « acheté » avec le char et qui est automatiquement éliminé si le char est détruit, un commandant peut prendre place en tant que passager à bord d'un char ou peut être équipé avec un char au début de la partie et le quitter durant la bataille.

Un char ne peut prendre qu'un commandant seul et à pied de taille 1 ou 2 à son bord.

Les commandants montés ou ceux accompagnés de serviteurs ou de gardes du corps ne peuvent pas monter dans un char puisque cela voudrait dire qu'ils laissent tomber leurs suivants et/ou leur monture.

Un commandant qui souhaite descendre d'un char ne peut le faire qu'avant ou qu'après le mouvement de celui-ci.

Si le commandant descend avant le mouvement, il est placé dans l'une des 4 cases adjacentes à la case arrière et peut se déplacer normalement et immédiatement ou à un autre moment du tour. Si le personnage descend du char après le mouvement, il est placé comme ci-dessus mais ne peut plus se déplacer durant le tour.

Un commandant qui souhaite monter dans un char doit se trouver dans l'une des quatre cases adjacentes au char lui-même. Le mouvement du char (et donc du personnage) s'arrête immédiatement.

Cela est aussi valable si l'un des deux ou les deux, se sont déjà déplacés durant le tour pour se rejoindre.

Un commandant sur un char peut être pris pour cible par une arme de tir si le tireur et tous les socles qui le soutiennent peuvent établir une ligne de vue au minimum partielle sur la case arrière du socle du char. Pour cela, on considère que le commandant a une taille de 1 et, pour déterminer la puissance du tir, les deux valeurs (X) du char et du personnage sont déduites.

Exemple : un commandant (de taille 2) avec (X) 1 monté sur un char avec (X) 2 est pris pour cible. On considère qu'il a une taille de 1 ; et on soustrait 3 ((X) 1 plus (X) 2) à la puissance de l'attaque.

Si le tir contre le commandant rate, il ne peut pas être redirigé.

Dans ce cas, le tir n'a aucun effet (et n'est pas redirigé par chance sur le char). Une attaque contre un commandant monté dans un char doit être annoncée en tant que telle avant tout jet de dé.

Un commandant sur un char peut être attaqué au corps à corps séparément si l'attaque peut être dirigée contre la case arrière du char. Pour calculer la puissance du coup, les valeurs (X) du char et du personnage sont déduites. Si l'attaque rate, elle ne peut pas être redirigée.

Exemple : pour déterminer la puissance d'une attaque au corps à corps dirigée contre un commandant avec (X) 4 monté sur un char avec (X) 2 (pour le char/l'équipage), on déduit 6 points ((X) 4 plus (X) 2) à la puissance de l'attaque. Ici aussi la cible doit être déclarée avant tout jet de dé.

Si un commandant voyageant dans un char est éliminé, cela n'affecte en rien le char. Si le char est détruit et retiré du jeu, le commandant est placé sur la case qui correspondait au char lui-même.

JEU AVANCE

XIX. ARTILLERIE

XIX.1.0 INTRODUCTION

Les règles présentées dans ce chapitre prennent en compte toutes les machines qui, au sens large du terme, peuvent être décrites comme des pièces d'artilleries : les bombardes, canons, mortiers, catapultes, balistes et les autres engins spéciaux quelles que soit leur taille ou leur mode de fonctionnement. Les paragraphes qui suivent contiennent les règles générales régissant l'utilisation de ces machines. Les cartes de recrutement contiennent quant à elles des informations pertinentes au sujet du fonctionnement réel de la machine en cours de jeu, ainsi que les règles spéciales qui s'y rapportent.

XIX.1.1 Socles

La description de chaque pièce d'artillerie indique si la machine, ainsi que ses servants, doit être placée sur un socle de 3 ou 4 cases. Dans le dessin ci-dessous, les zones grisées précisent l'angle de tir de ces armes.

Les servants d'une machine de guerre sont placés où il reste de la place sur le socle, en essayant de suivre une certaine logique (selon la fonction du servant que la figurine est censée représenter). Une figurine qui porte un boulet devra se placer près de la bouche du canon et non vers l'arrière. En termes de jeu, l'emplacement exact de chaque servant n'a pas d'importance et dépendra surtout de l'endroit où il y aura de la place sur le socle.

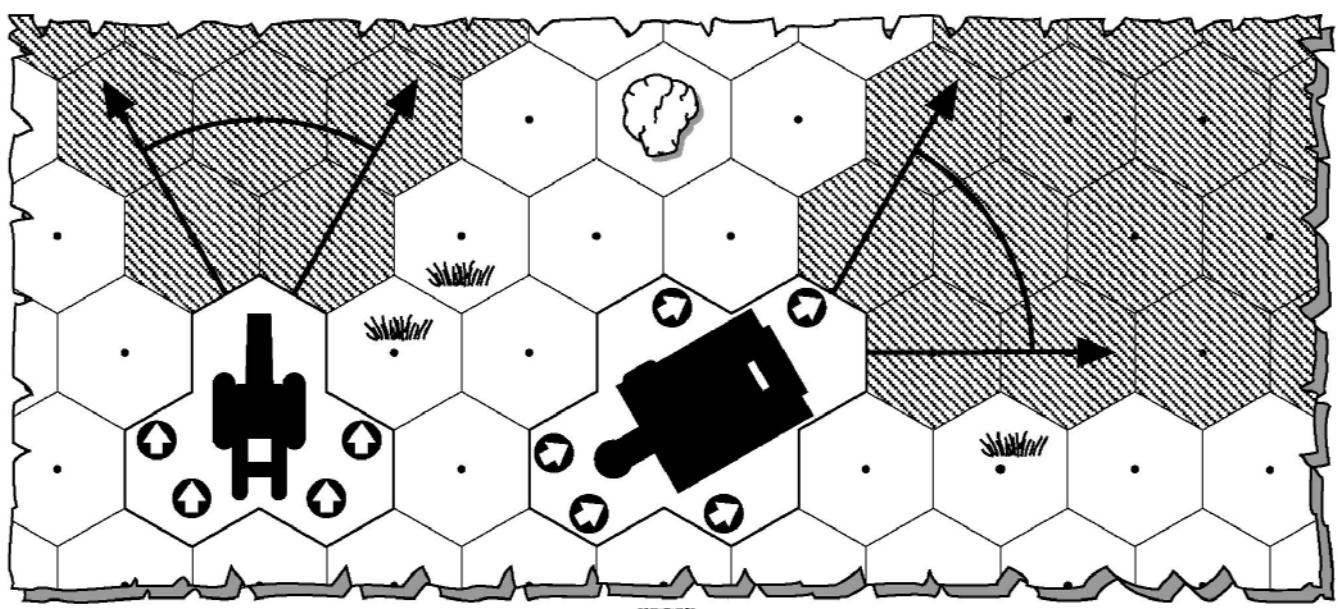
XIX.1.2 Terrains franchissables et infranchissables

Une pièce d'artillerie peut franchir le terrain dégagé et les routes pour un coût de 3 PM par case. Une pièce d'artillerie ne peut pas franchir la rocallie, les buissons/herbes hautes, les bois, le sable, les terrains très difficiles (boue ou neige fondu), les étendues d'eau, les haies, les murs (même détruits) et les marais.

Monter une colline d'un niveau peut être effectué par une route assez large et pour un surcoût de 6 PM. Monter une colline sans route ou d'une hauteur plus importante est impossible sans l'aide d'animaux de bât ou de nombreux soldats et n'est pas prévu dans le jeu. Une pièce d'artillerie peut être placée sur une colline en début de partie si sa position peut être atteinte par une suite de cases adjacentes dont la différence de niveau n'est jamais supérieure à 1.

Descendre une colline est autorisé si la différence de hauteur ne dépasse pas un niveau. Avec une route suffisamment large, cela coûte 3 PM. Sans route, cela coûtera 6 PM.

Pour les machines de guerre (comme pour tous les grands socles), une ligne de niveau est franchie chaque fois qu'une case de son socle base la franchit.



XIX.1.3 Déplacement

Un déplacement vers l'avant ou vers l'arrière coûte 3 PM. Un déplacement latéral est interdit.

Un déplacement vers l'avant est réalisé en plaçant la case avant de la pièce d'artillerie vers l'une de ses deux cases avant et sans changer de direction. On fait exactement le contraire pour un mouvement vers l'arrière.

Une pièce d'artillerie qui occupe 3 cases peut pivoter vers l'avant, vers l'arrière (en se servant d'une de ses cases arrières comme pivot) ou sur elle-même en dépensant 3 PM.

Lorsqu'une machine de guerre pivote vers l'avant ou vers l'arrière, elle tourne de 60°. Lorsqu'elle pivote sur elle-même, elle tourne de 120°. Elle ne peut pivoter autour de sa case avant puisque cela conduirait les servants à la déplacer latéralement.

Une pièce d'artillerie qui occupe 4 cases peut pivoter vers l'avant ou vers l'arrière en dépensant 3 PM.

Ici, la pièce d'artillerie pivote de 60° autour de l'une de ses deux cases centrales. Ces rotations sont les mêmes que celles autorisées aux dragons et ne sont pas représentées une nouvelle fois.

Le nombre de PM indiqué doit être dépensé pour chaque rotation de 60° (ou de 120° dans le cas d'une pièce d'artillerie de 3 cases qui pivote sur place). Une rotation de 120° coûte donc généralement 6 PM. Si une différence de niveau doit être franchie durant cette opération, les PM supplémentaires nécessaires doivent être dépensés.

XIX.1.4 Armure

Les valeurs  et  d'une pièce d'artillerie représentent aussi bien les armures des servants que la stabilité et la rigidité de la machine.

XIX.1.5 Taille

La taille d'une pièce d'artillerie est basée sur la taille de ses servants et non de celle de la machine elle-même. Pour les pièces plus petites que les humains, la taille est sans importance de toute façon et pour les plus grandes pièces, les superstructures qui dépassent ne sont jamais assez importantes pour affecter le combat ou les lignes de vue. Un trébuchet est souvent assez grand mais est aussi instable et peut être renversé très facilement, au moins aussi facilement qu'une pièce d'artillerie plus petite mais aussi plus compacte.

XIX.2.0 DIFFERENTS TYPES D'ARTILLERIE ET DE PROJECTILES

Il existe deux types de pièces d'artillerie : celles qui tirent directement et celles qui tirent indirectement. Leurs effets dépendent du projectile employé puisqu'un immense carreau de baliste qui traverse une unité n'aura pas les mêmes effets qu'un énorme rocher envoyé par une catapulte. Nous faisons donc la distinction entre les pierres, les carreaux et les boulets.

Un projectile qui est tiré directement est lancé vers sa cible en ligne droite. Un tir réussi n'est possible que s'il existe une ligne de vue entre la machine de guerre et sa cible. Les pièces d'artillerie qui tirent directement sont indiquées par le symbole « canon » en haut à gauche de la carte de recrutement. De telles armes tirent des carreaux ou des boulets.

Un projectile qui est tiré indirectement est lancé vers sa cible à l'aide d'une trajectoire courbe. Un tel tir n'est pas affecté par un obstacle entre la cible et le tireur. Les pièces d'artillerie qui tirent indirectement sont indiquées par le symbole « catapulte » en haut à gauche de la carte de recrutement. De telles armes tirent de petites ou de grosses pierres.

Un boulet est un projectile tiré en ligne droite (généralement par un canon) et ses effets sont dus à sa masse. Les pièces d'artillerie qui tirent des boulets sont indiquées par le terme BOULET suivi d'une puissance sur la carte de recrutement.

Un carreau est une énorme flèche ou un épieu tiré en ligne droite (généralement par une baliste) et ses effets sont dus à sa pointe. Les pièces d'artillerie qui tirent des carreaux sont indiquées par le terme CARREAU suivi d'une puissance sur la carte de recrutement.

Une pierre est tirée indirectement (généralement par une catapulte) et par conséquent atterrit sur la cible par le haut. Nous faisons la différence entre les petites et les grandes pierres. Une machine lançant des petites pierres est indiquée par le terme PIERRE suivi d'une puissance sur la carte de recrutement. Une petite pierre affecte simplement la case où elle tombe. Une machine lançant des grosses pierres est indiquée par le terme PIERRE a (b). Une grosse pierre affecte la case où elle tombe avec une puissance de a et les six cases qui lui sont adjacentes avec une puissance de b. Soit le projectile est vraiment gros, soit il se disloque à l'impact et projette des éclats sur les cases adjacentes.

Un boulet peut être en pierre et une catapulte peut théoriquement lancer des sphères en acier. Les définitions ci-dessus ne doivent donc être prises en compte que pour déterminer la façon dont ces armes sont gérées en cours de jeu et non pas leur fonctionnement réel.

XIX.2.1 Portées

Chaque pièce d'artillerie est définie par une portée courte, une portée moyenne et une portée longue. Ces valeurs indiquent la distance maximale à laquelle peut se trouver la cible pour être considérée comme se trouvant à la portée indiquée.

La distance entre la pièce d'artillerie et sa cible est toujours calculée en partant du point central de la case avant de la pièce.

Les portées d'une pièce d'artillerie sont données dans le coin en haut à droite de sa carte de recrutement.

Exemple : une pièce d'artillerie qui possède les caractéristiques suivantes « 0-4/12/20 » peut attaquer à courte portée jusqu'à 4 cases, à moyenne portée jusqu'à 12 et à longue jusqu'à 20. Un adversaire à trois cases sera donc à courte portée alors qu'un se trouvant à 21 cases ou plus ne pourra pas être pris pour cible.

Une pièce d'artillerie qui tire indirectement possède aussi une portée minimale. Un adversaire se trouvant au dessous ne peut pas être pris pour cible.

Exemple : une machine qui possède les caractéristiques suivantes « 6-10/20/30 » ne peut tirer sur un adversaire situé à 5 cases ou moins.

Certaines pièces d'artillerie ont des valeurs de portée de la forme « -/0-20/30 ». Cela signifie qu'elles n'ont pas de portée courte et considère qu'un tir sur une cible proche se passe à portée moyenne. Ces machines sont moins précises (voir paragraphe XIX.4.1 Déviations et erreurs ci-dessous).

XIX.3.0 ORDRES ET CHARGEMENT

Les servants d'une pièce d'artillerie qui n'est pas engagée au contact reçoivent un ordre à chaque phase d'ordre. Mais, à cause de l'utilisation très spéciale de leur équipement, ils n'utilisent pas leurs jetons d'ordre comme les autres unités.

Une pièce artillerie possède entre 3 et 6 points de vie (en général).

Le nombre exact de points de vie possédés est indiqué sur sa carte de recrutement. Les points perdus représentent les servants blessés ou tués, ainsi que les dommages causés à la machine elle-même. Les deux sont représentés par une perte de points de vie et réduisent l'efficacité de la pièce.

Lorsqu'elle tire, une pièce d'artillerie dépense 6 points de chargement et ne peut tirer à nouveau que si elle a été au préalable, entièrement rechargeée.

Ces points de chargement sont récupérés en un ou

plusieurs tours, selon l'ordre reçu par la pièce, et le nombre de points de vie perdus. Placez le nombre de jetons de points de chargement accumulés à côté de la carte de recrutement de la machine pour en garder une trace.

Une pièce d'artillerie avec un ordre M dispose de 9 PM moins le nombre de points de vie déjà perdus. La pièce d'artillerie peut se déplacer mais ne peut pas récupérer de points de chargement et ne peut pas tirer, même si elle a été entièrement chargée lors des tours précédents.

Exemple : une pièce d'artillerie qui a déjà perdu 2 points de vie dispose de 7 PM (9-2) avec un ordre M. Elle peut se déplacer de deux cases ou d'une case et exécuter un changement d'orientation. Même si, dans les deux cas, il reste 1 PM, il ne peut pas être transformé en point de chargement.

Une pièce d'artillerie avec un ordre H dispose de 6 PM moins le nombre de points de vie perdus. La pièce d'artillerie peut, si elle est entièrement chargée, tirer durant la PREMIÈRE phase de tir du tour. Les points de mouvement qui ne sont pas dépensés peuvent être transformés, durant la phase de mouvement, en points de chargement pour pouvoir éventuellement tirer lors d'un tour ultérieur.

Exemple : une pièce d'artillerie avec un ordre H qui a perdu un point de vie et a dépensé 3 PM peut accumuler 2 points de chargement.

Une pièce d'artillerie avec un ordre T dispose de 6 PM moins le nombre de points de vie perdus. Ces PM ne peuvent être utilisés que pour changer d'orientation. Les points de mouvement qui ne sont pas dépensés peuvent être transformés en points de chargement. L'artillerie peut, si elle est entièrement chargée, tirer durant la SECONDE phase de tir du tour.

Exemple : une pièce d'artillerie avec un ordre T qui est entièrement déchargée (qui a tiré et n'a pas encore accumulé de nouveaux points de chargement) peut récupérer 6 points de chargement durant la phase de mouvement si elle ne se déplace pas du tout. Elle pourra ensuite tirer durant la SECONDE phase de tir du tour en cours.

Il n'y a pas d'ordre C pour la pièce d'artillerie et si, par erreur, un tel ordre lui est attribué, il est immédiatement transformé en ordre H.

Les points de chargement en surplus ne peuvent pas être transférés à des tours suivants ou à d'autres pièces d'artillerie.

Une pièce d'artillerie qui est entièrement chargée ne peut pas accumuler de points de chargement

même si ses ordres et son mouvement lui en donnent le droit. Pour pouvoir accumuler à nouveau des points de chargement, il faut que l'arme soit utilisée.

Une pièce d'artillerie avec un ordre H qui dispose de 2 points de chargement au début du tour n'est pas entièrement chargée durant la PREMIÈRE phase de tir du tour et ne peut donc pas faire feu (l'accumulation de points de chargement ne se fait que durant la phase de mouvement qui suit). Si vous accumulez (par exemple) 4 points de chargement durant la phase de mouvement, la pièce d'artillerie est entièrement chargée mais ne peut pas tirer lors de la seconde phase de tir du tour car elle a un ordre H. Les 2 points de chargement restants sont perdus et ne peuvent pas être reportés sur les tours suivants.

Une pièce d'artillerie qui a perdu tous ses points de vie est détruite et retirée du jeu, même s'il lui reste des points de chargement ou des points de mouvement.

XIX.4.0 TIR

Si vous voulez utiliser une pièce d'artillerie, vous devez désigner la case visée.

La case visée doit être dans l'angle de tir, à portée de la pièce d'artillerie utilisée et, marquée à l'aide du jeton approprié.

Désigner la case visée signifie simplement décider de la direction et de la distance du tir en réglant la hausse de l'arme ou en modifiant la charge de poudre du canon. Lors d'un tir direct, la cible peut être n'importe quelle case du champ de bataille (si elle est à distance et dans l'angle de tir de l'arme), que cette case soit visible ou non des servants de l'artillerie. Il existe certaines restrictions en cas de tir indirect qui

seront expliquées au paragraphe « XIX.6.0 Tir indirect ».

Après cela, vous devez utiliser la table des « déviations et erreurs » pour déterminer où le coup est finalement parti ou même simplement s'il est effectivement parti.

Si une erreur se produit, suivez les instructions de la table en question. La procédure de tir est arrêtée.

Si aucune erreur ne se produit, déterminez maintenant la case réellement touchée et le résultat de l'attaque.

Les effets d'une attaque dépendent du type de projectile utilisé et sont expliqués aux paragraphes « XIX.5.0 Tir direct » et « XIX.6.0 Tir indirect ».

XIX.4.1 Déviations et erreurs

Les pièces d'artillerie sont des machines complexes et, dans un monde fantastique, elles ne sont jamais issues d'une science exacte. Par conséquent, lorsque vous utilisez une pièce d'artillerie, une erreur peut se produire et le tir ne touchera pas toujours la case désirée.

Si vous désirez utiliser une pièce d'artillerie, déterminez si la case désirée est à portée courte, moyenne ou longue et jetez ensuite 1D20. Déterminez le résultat sur la table des « déviations et erreurs ».

Déviations et erreurs

	Artillerie détruite	Perte de tous les points de chargement	Artillerie enrayée	Déviation de deux cases	Déviation d'une case	Coup au but !
Portée courte	1	2	3	-	-	4-20
Portée moyenne	1	2	3	4-9	10-17	18-20
Portée longue	1	2	3	4-15	16-19	20

Artillerie détruite : Quelqu'un a VRAIMENT fait une bêtise et la poudre, par exemple, a été mise à feu avant que le boulet ne soit chargé. Dans tous les cas, le canon explose dans une spectaculaire boule de feu ou la catapulte est écartelée par la tension et tombe en miettes. La pièce d'artillerie et les infortunés servants sont retirés du jeu.

Perte de tous les points de chargement : Quelqu'un a fait une erreur, comme par exemple mettre le boulet avant la poudre. Dans tous les cas les servants se grattent la tête et décident de tout recommencer de zéro. L'arme perd tous ses points de chargement.

Artillerie enrayée : Un petit problème, comme une mèche mouillée ou un mauvais réglage de la hausse, empêche l'arme de tirer. Elle ne peut le faire durant ce tour mais garde ses points de chargement et peut tirer normalement au tour suivant.

Déviation de deux cases : Le projectile dévie en ligne droite de 2 cases par rapport à la cible originale. Jetez 1D6 et utilisez la rose des vents pour déterminer la direction de ladite déviation.

Déviation d'une case : Le projectile dévie en ligne droite d'une case par rapport à la cible originale. Jetez 1D6 et utilisez la rose des vents pour déterminer la direction de ladite déviation.

Coup au but ! : Le projectile touche la cible originale.

Exemple 1 : un 4 est obtenu pour un tir d'artillerie à longue portée : le projectile touche une case située à 2 cases de la cible originale.

Exemple 2 : une pièce d'artillerie fait feu sur une cible à moyenne portée. Si le résultat est compris entre 18 et 20, il n'y aura pas de déviation et la case visée sera la case atteinte.

Exemple 3 : si un 1 est obtenu, quelle que soit la distance, la pièce d'artillerie et ses servants sont détruits.

Lors d'un tir indirect, le projectile atteint toujours la case FINALE. Les effets d'un tel tir sont expliqués dans le paragraphe « XIX.6.0 Tir indirect ».

Lors d'un tir direct, le projectile se « dirige » vers la case FINALE. Pour savoir si le projectile parvient jusqu'à la case finale ou s'il est bloqué auparavant, il faut suivre les directives indiquées dans le chapitre « XIX.5.0 Tir direct ».

Il est très possible que la case finale excède la portée maximale de l'artillerie ou soit en dehors de son angle de tir. Ce n'est en aucun cas contradictoire puisque la portée et l'angle de tir indiqué prennent en compte les risques de déviation à cause d'un coup chanceux (ou malchanceux) et les conditions météorologiques.

XIX.5.0 TIR DIRECT

Une pièce d'artillerie qui tire directement a le symbole sur sa carte de recrutement. Si vous effectuez un tir direct, vous pouvez prendre pour cible n'importe quelle case du champ de bataille si elle se trouve à portée et dans l'angle de tir de la pièce d'artillerie.

Les cases qui ne sont pas en ligne de vue peuvent aussi être prises pour cibles. Cela ne signifie pas que les servants puissent tirer sur des cibles qu'ils ne peuvent pas voir. En désignant une case cible, vous déterminez simplement la direction du tir et la puissance de l'attaque et les servants peuvent évidemment tirer dans une direction où ils ne voient personne. Chaque tir, par contre, est résolu afin de savoir si le projectile atteint son but ou s'il est bloqué par un obstacle avant. Bien qu'un joueur puisse théoriquement viser une case située derrière une colline, il n'en tirera pas bénéfice puisque le projectile sera bloqué par la colline avant de parvenir sur la case finale.

Déterminez la case finale et placez un jeton approprié sur la case.

Déterminez ensuite si la trajectoire du projectile entre la pièce d'artillerie et la case finale n'est pas bloquée par un obstacle. En commençant par le point central de la case avant de la pièce d'artillerie, tracez une ligne droite jusqu'au point central de la case finale. Vérifiez CHAQUE case UNE PAR UNE dans L'ORDRE, pour savoir si la trajectoire affecte un obstacle, et si l'obstacle affecte le tir.

Nous estimons ici que la trajectoire entre la pièce d'artillerie et la case finale est au même niveau. Des commentaires spéciaux sur les tirs à différents niveaux se trouvent dans le paragraphe « XIX.5.1 Tir direct sur des cibles à différents niveaux ».

Le projectile peut être stoppé avant de parvenir à la case finale par un obstacle ou un socle, mais en AUCUN cas ne poursuivra sa route après la case finale.

Si vous voulez tirer sur une unité de plusieurs rangs de profondeur, vous devez choisir une case finale située au-delà de l'unité (par rapport à l'artillerie).

Si un SOCLE NORMAL est pris pour cible par un CARREAU, il subit une attaque utilisant la puissance actuelle du projectile (aucun autre modificateur ne doit être pris en compte). Si l'attaque est réussie vous devez déterminer s'il perd d'autres points de vie. Les attaques suivantes affectent le socle déjà touché s'il dispose encore de points de vie ou le socle (ou l'obstacle) suivant dans la trajectoire du projectile si le socle est détruit. La

puissance du carreau est réduite de 1 à chaque attaque réussie. La procédure est arrêtée dès qu'une attaque est ratée ou que le tir est bloqué par un obstacle ou lorsque la puissance est réduite à zéro.

Exemple : un carreau de puissance 12 touche un commandant qui possède 2 points de vie et qui se trouve au premier rang d'une unité. Le joueur obtient un 7 et le commandant perd un point de vie. Puisqu'il lui reste un point de vie, une seconde attaque est résolue contre le même commandant. Si le joueur obtient un 11 ou moins (le carreau possède maintenant une puissance de 11 seulement), le commandant rejoindra ses ancêtres et le socle suivant subira une attaque de puissance 10. L'attaque contre le socle suivant sur la trajectoire du projectile est résolue. Elle ne sera réussie que sur un 10 ou moins. Si la seconde attaque sur le commandant avait échoué, non seulement il aurait survécu mais la course du projectile se serait arrêtée là.

Il va sans dire qu'avec de bons jets de dés un carreau peut infliger plusieurs points de dommages à un même socle et causer des pertes considérables. Une telle arme ne doit pas être considérée comme un « tueur de héros » puisque chaque attaque après la première est résolue avec une puissance de moins en moins importante et que les chances de continuer à toucher sont très faibles.

Notez que vous n'êtes pas autorisé à tirer sur un socle tant que tous les socles situés sur les cases précédentes (sur le trajet du carreau) n'ont pas été éliminés. Par contre, une fois un socle détruit, vous devez continuer à essayer de toucher les suivants même s'ils font partie de votre camp.

Le « socle suivant » est toujours le premier situé sur une case sur le trajet du projectile. Si cette trajectoire passe exactement entre deux cases, déterminez aléatoirement celle qui se trouve sur le trajet.

Un SOCLE NORMAL qui est touché par un BOULET est attaqué avec la puissance actuelle du

projectile, sans prendre en compte aucun autre modificateur. Si l'attaque n'est pas réussie, vous devez attaquer le socle ou l'obstacle suivant sur le trajet du boulet avec une puissance non modifiée. Si l'attaque est réussie, vous devez attaquer le socle ou l'obstacle suivant sur le trajet du boulet avec une puissance réduite de 1 point. Le procédé est stoppé si le boulet atteint la case finale, s'il est bloqué par un obstacle ou si sa puissance est réduite à zéro.

Exemple : un boulet de puissance 10 frappe un commandant sur son trajet. Le joueur doit obtenir 10 ou moins pour le toucher. Si le joueur réussit son attaque, le socle (ou l'obstacle) suivant est attaqué (qu'il reste des points de vie au commandant ou pas) avec une puissance de 9. Si l'attaque est ratée, le boulet continue sa route avec une puissance de 10.

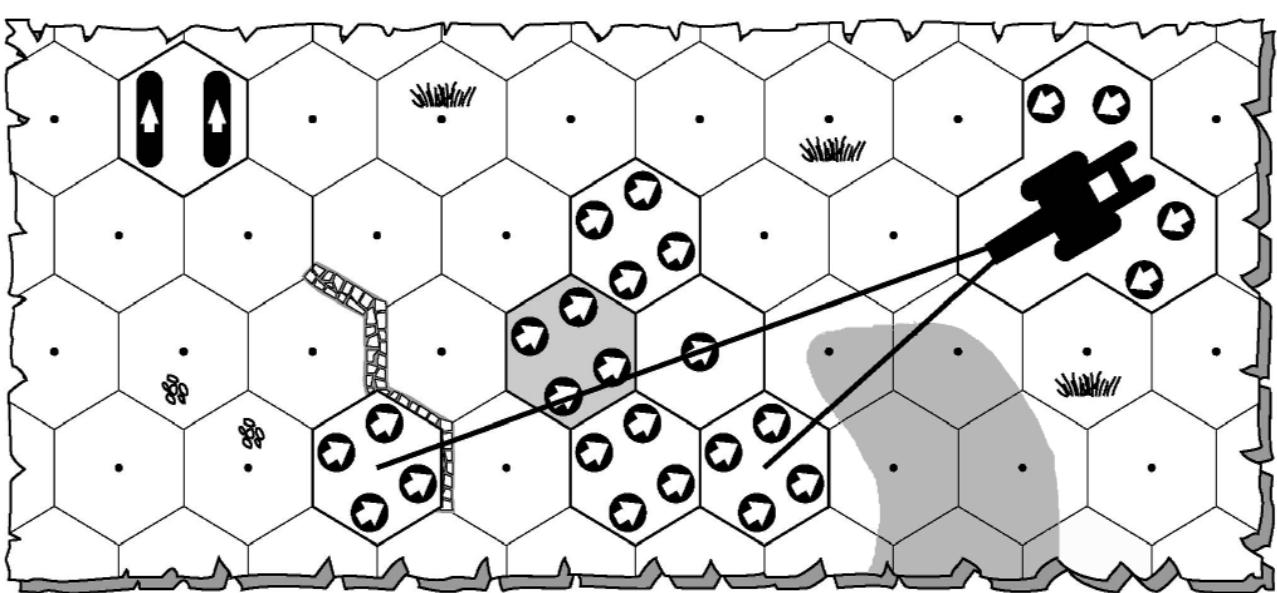
Si un BOULET ou un CARREAU frappe un GRAND SOCLE, résolvez l'attaque normalement. Si vous touchez, continuez à réaliser des attaques jusqu'à ce que le grand socle soit détruit ou qu'une attaque soit ratée. Si le grand socle ne possède plus de points de vie, la résolution de l'attaque s'arrête là.

Exemple : un carreau de puissance 12 frappe un dragon. Le joueur doit obtenir un 12 ou moins pour toucher lors de la première attaque. Si l'attaque est réussie, continuez à attaquer le grand socle avec une puissance de 11. Si l'attaque est ratée, la procédure est arrêtée.

Un grand socle bloque donc toujours la course d'un projectile (boulet ou carreau).

Une haie n'a aucun effet sur un carreau ou un boulet.

Un mur assez haut bloque un carreau sans que cela affecte ledit mur. Si un boulet touche un mur, il est attaqué avec la puissance actuelle du projectile. Si l'attaque est réussie, le segment de mur est détruit et le boulet poursuit sa route avec une puissance réduite de 5 points. Si l'attaque rate, le mur est intact



et le boulet est arrêté.

Si la route d'un carreau ou d'un boulet traverse une forêt (ou des buissons/herbes hautes), la puissance du projectile est réduite de 2 points (1 point) chaque fois que sa trajectoire traverse une case de forêt (ou de buissons/ herbes hautes).

Le dessin de la page précédente illustre quelques règles concernant les pièces d'artillerie.

Dans le dessin, la pièce d'artillerie, dans sa position actuelle, ne peut pas tirer sur la cavalerie en haut à gauche puisqu'elle n'est pas dans son angle de tir.

Le commandant au premier rang de l'unité est pris pour cible par un CARREAU de puissance 8. Si l'attaque est ratée, la procédure de tir est immédiatement stoppée. Si l'attaque est réussie, elle continue sur le même commandant (s'il lui reste des points de vie) avec une puissance 7. Si le commandant n'a plus de points de vie, l'attaque se poursuit sur le socle suivant (grisé sur le dessin) sur la trajectoire du carreau.

Si l'attaque doit se poursuivre après être passée à travers l'unité, elle frappera le mur ou le socle situé juste derrière. Ici, nous devons décider si c'est le mur ou le socle qui est attaqué. Si le mur est assez haut (dans la plupart des cas, ce ne sera pas le cas) pour cacher le socle derrière, il arrêtera complètement le carreau.

Si un socle est plus haut que le mur, vous devez déterminer la cible touchée. Cela peut être résolu, en utilisant le tableau des lignes de vue, en traçant une ligne qui va de la bouche de la pièce d'artillerie au sol de la case finale. C'est un procédé long, qui ne sera pas pratique en cas de tir à très longue portée. Vous pouvez plutôt utiliser un simple jet de dé. Un socle derrière un mur a 50% de chances d'être touché (1-3 touche le mur et 4-6 touche le socle). Si c'est trop imprécis pour le joueur, vous pouvez prendre en compte la taille du socle. Un socle de taille 3 derrière un mur de taille 1 sera touché sur un score de 3-6 sur 1D6.

Si le projectile est un BOULET, le commandant est frappé avec une puissance de 8. Si l'attaque est réussie, c'est le socle suivant (grisé) qui est ensuite attaqué, avec une puissance de 7. Si l'attaque est ratée, c'est le même socle grisé qui est pris pour cible mais sans aucun modificateur à la puissance.

Une fois que le boulet a atteint le mur, vous devez décider si c'est le mur ou le socle derrière qui est attaqué. Une attaque contre le socle sera résolue avec la puissance actuelle du boulet. Si le mur est touché, il sera détruit. Si l'attaque est ratée, le boulet sera stoppé par le mur. Si l'attaque est réussie, le segment de mur

est détruit et le socle derrière sera attaqué avec une puissance réduite de 5 points.

Si la pièce d'artillerie tire (un boulet ou un carreau) sur le socle à droite du premier rang (par rapport à l'unité), la puissance de l'attaque sera réduite de 4 points (2 pour chaque case de bois traversée).

Notez que pour toucher le socle du commandant, le projectile ne traverse pas le dessin du bois et la puissance de l'attaque n'est donc pas réduite.

XIX.5.1 Tir direct sur des cibles à différents niveaux

Les règles du paragraphe précédent partent du principe que la pièce d'artillerie et sa cible se trouvent à la même hauteur. Vous pouvez utiliser ces règles tant que la différence d'altitude ne dépasse pas un niveau toutes les dix cases de distance.

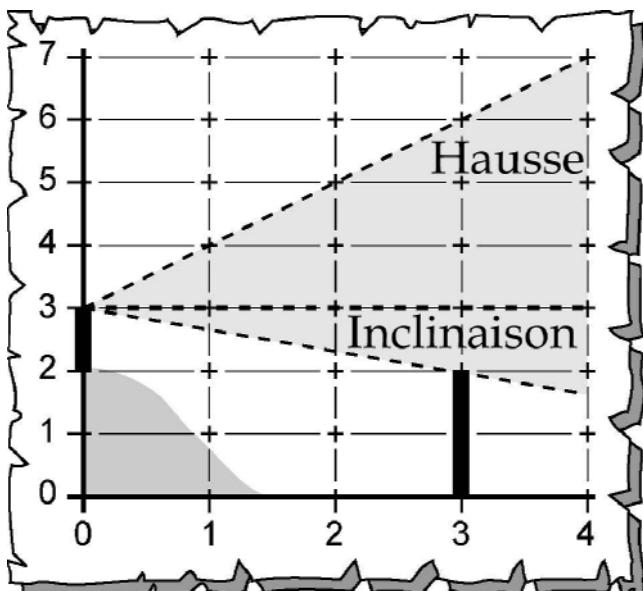
Ce sera la plupart du temps le cas, mais pas toujours. Un système précis et sans aucune part de décision de la part des joueurs serait par trop complexe. Nous vous conseillons donc de ne pas vous casser la tête avec de telles règles puisque cela sera rarement utile. Vous trouverez cependant, ci-dessous, des références et des propositions pour une gestion simple de ces situations.

Oublions les principes mêmes de la balistique et estimons que tous les tirs directs s'effectuent en parfaite ligne droite (ce n'est pas réaliste mais une telle simplification est acceptable). Si vous tirez vers le sommet d'une colline, vous ne pourrez pas toucher les socles qui se trouvent devant (sauf s'ils sont assez grands). Des situations comme celles-là peuvent être résolues, en utilisant les règles de ligne de vue standard, en reliant la case d'où part le tir à la case visée. Si la ligne de vue touche un obstacle, une attaque sera résolue contre lui (ou sera stoppée par lui dans le cas d'une colline par exemple).

Nous estimons, bien que ce ne soit pas toujours le cas, que la taille d'une pièce d'artillerie (pour le calcul des lignes de vue) est de 1. Nous n'avons pas spécifié cette taille sur la carte de recrutement de chaque pièce d'artillerie puisque ces situations spéciales sont rares et que cela compliquerait inutilement le jeu. On peut simplement établir la taille d'une telle arme en regardant la figurine qui la représente.

Vous ne pouvez pas, avec un tir direct, tirer sur des cibles ou des cases qui se trouvent à une hauteur trop différente de celle de l'arme (en plus ou en moins). Une pièce d'artillerie postée au bord d'un canyon ne pourra pas tirer sur une cible adjacente qui se trouve 3 niveaux au-dessous. Si vous devez résoudre une situation de ce type, vous devez utiliser le tableau des lignes de vue. Nous estimons que la

hausse maximale d'une pièce d'artillerie est équivalent à une différence de taille de 1 par case de distance et que son inclinaison maximum est équivalent à une différence de taille de 1 pour 3 cases de distance.



Dans le dessin ci-dessus, l'artillerie qui a une taille de 1, est postée sur une colline et peut tirer sur une cible au moins partiellement visible dans la zone grisée. Cette règle est une approximation qui permettra de résoudre facilement la plupart des situations. Nous ne recommandons pas une baisse de la puissance d'une attaque à cause d'une cible partiellement visible.

Lorsque l'on tire sur des cibles particulièrement grandes, vous pouvez aussi déclarer que vous tirez sur le socle et non sur la case qu'il occupe. Un dragon, par exemple, qui se tient derrière une unité de nains, peut être pris pour cible sans que le projectile ait à traverser l'unité de nains. En se basant sur les règles normales, cela ne sera pas possible et le dragon sera donc bien protégé. Pour remédier à ceci, nous vous proposons les règles ci-dessous.

Si un grand socle, qui est au moins à moitié visible au-dessus d'autres socles ou obstacles, est pris pour cible en tir direct, le joueur peut viser « vers le haut ». Si une des cases occupées par le grand socle est la case finale de l'attaque, les effets du tir sont résolus UNIQUEMENT sur le grand socle en question, sans affecter les autres socles ou obstacles et sans être affectés par eux.

Si un tir « vers le haut » dévie latéralement et si la case finale n'accueille pas le grand socle visé, le tir n'a aucun effet.

Nous estimons que le tir est parti trop loin vers le haut et que le projectile atterrit loin derrière le champ de bataille.

Si une case devant ou juste derrière le grand socle devient la case finale suite à une déviation, le tir est résolu normalement.

Les servants n'ont finalement pas tiré « vers le haut » et la trajectoire du projectile est résolue normalement.

XIX.6.0 TIR INDIRECT

Une pièce d'artillerie qui tire indirectement a le symbole ↗ sur sa carte de recrutement. En théorie, une pièce d'artillerie qui tire de façon indirecte peut toucher n'importe quelle case à portée et dans son angle de tir.

Mais à la différence des tirs directs où un éventuel obstacle bloquera une attaque sur la case visée, un tir indirect atteint toujours la case finale. Puisque les joueurs ont une vue parfaite du champ de bataille, une pièce d'artillerie indirecte pourrait donc prendre pour cible n'importe quel socle, même si les servants de la machine de guerre ignorent jusqu'à son existence.

La différence entre ce que voit le joueur et ce que voient ses troupes est très difficile à prendre en compte. Vous pouvez résoudre cela en utilisant un maître de jeu et en plaçant deux champs de bataille similaires dans deux pièces d'un même appartement. Ce n'est ni pratique ni réalisable dans des conditions de jeu normales.

Nous devons donc trouver un moyen de savoir ce que les servants voient et donc ce qu'ils peuvent prendre pour cible avec leur pièce d'artillerie indirecte (ou au moins s'ils ont une « bonne raison » de le faire). Cela peut signifier causer des dommages à une unité visible ou (si vous utilisez les règles optionnelles le concernant) mettre le feu à une partie du champ de bataille en tirant un projectile incendiaire. Voici quelques explications.

Si vous utilisez une pièce d'artillerie indirecte, vous devez déclarer comme cible une case visible par ses servants et dans l'angle de tir de la pièce d'artillerie.

Une case est visible si les servants peuvent voir un socle ou une formation de terrain qui s'y trouve, au moins partiellement.

Il n'est pas nécessaire de voir un segment entier d'un socle ou d'un terrain pour le prendre pour cible.

Les socles normaux ne bloquent pas la vue vers des socles adjacents.

Vous pouvez donc choisir pour cible une case (ou un socle) située à l'arrière d'une unité. Par définition, si les servants peuvent voir un rang de combattants, ils peuvent estimer qu'il y en a d'autres derrière.

Un socle normal bloque par contre la ligne de vue vers une case vide adjacente. Vous ne pouvez donc pas tirer sur une unité qui se trouve derrière une autre s'il y a une case vide entre les deux (et ni sur la case vide). Les servants n'ont pas la possibilité de savoir qu'il existe une autre unité derrière la première (à moins qu'elle ne puisse être vue d'une autre façon).

Lorsque vous décidez si les servants ont de « bonnes raisons » de tirer quelque part, vous devez utiliser votre bon sens et un fair-play à toute épreuve.

Une unité qui vient de disparaître à la vue des servants derrière une forêt durant la phase de mouvement précédente peut certainement être prise pour cible durant la seconde phase de tir du tour puisque lesdits servants savent approximativement où leurs ennemis se trouvent.

Par contre, un commandant dans une forêt (qui est à peine visible au-dessus d'une colline) sera techniquement situé sur une case valable (puisque la forêt est visible) mais ne pourra pas être pris pour cible puisque les servants n'ont pas une raison suffisante pour le faire (ils ne voient pas le commandant qu'elle abrite). Ils n'ont aucune raison de tirer sur les arbres de la forêt qu'ils aperçoivent.

Déterminez ensuite la case finale.

Ceci est fait en comparant le résultat du D20 à la table « déviation et erreur », comme pour le tir direct.

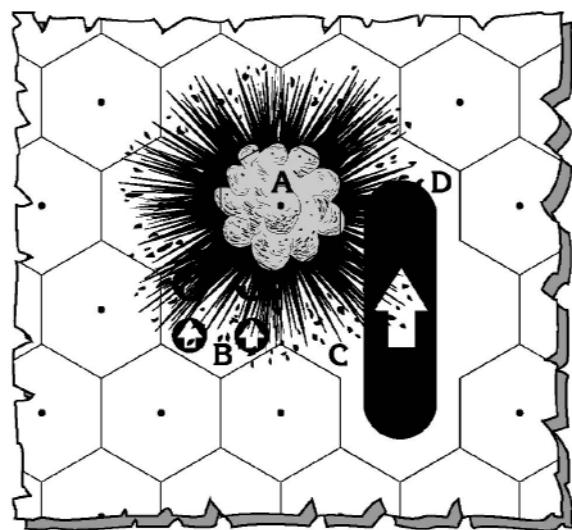
Un socle touché par une PETITE PIERRE subit une attaque d'une puissance correspondante à celle indiquée sur la carte de recrutement sans prendre en compte aucun modificateur. Si l'attaque est réussie vous devez déterminer si ce socle perd d'autres points de vie. La puissance de l'attaque est alors réduite de 1 point à chaque attaque réussie. La procédure est arrêtée dès qu'une attaque est ratée ou lorsque la puissance est réduite à zéro. Une petite pierre n'affecte pas les murs.

Exemple : une petite pierre caractérisée comme suit « pierre 9 » atterrit sur une case. Un socle qui s'y trouve subit une attaque de puissance 9. Le joueur doit obtenir un résultat de 9 ou moins pour le blesser. S'il rate, la procédure s'arrête ; s'il réussit, la procédure recommence avec une puissance de 8, etc.

Lorsqu'une GROSSE PIERRE est tirée, tout socle situé sur la case finale subit une attaque d'une puissance correspondante à la première valeur sur la carte de recrutement qui est résolue comme décrit ci-dessus. De plus, tout socle situé sur une des 6 cases adjacentes à la case finale subit une attaque d'une puissance égale à la deuxième valeur indiquée sur la carte de recrutement, qui est résolue comme décrit ci-dessus.

Une pierre touche toujours le sol même si le «sol» en question est le sommet d'une colline. Les socles des cases adjacentes situées plus HAUTS que la case finale sont épargnés.

Si plusieurs cases d'un grand socle sont affectées par des (petites ou grosses) pierres, chacune est respectivement attaquée par la puissance correspondante du projectile.



Sur l'illustration ci-dessus, une grosse pierre « PIERRE 12 (8) » tombe sur une case A. Si la case A est occupée, le socle s'y trouvant est attaqué avec une puissance de 12 (l'attaque est résolue comme décrit précédemment). Le socle sur la case B, case adjacente à l'impact, est attaqué avec une puissance de 8. Si cette attaque est réussie, vous devez relancer le dé pour savoir si le socle perd d'autres points de vie (s'il lui en reste). Le dragon occupant les cases C et D est attaqué avec une puissance de 8 sur ces 2 cases. Pour chaque réussite, vous devez attaquer ensuite avec une puissance de 7, etc.

Une grosse pierre qui atterrit sur une case d'eau n'affecte pas les cases adjacentes.

Chaque segment de mur qui borde la case finale d'un tir de grosse pierre subit UNE attaque du projectile.

Si l'attaque est un succès, la section de mur est détruite ; sinon, le projectile n'a plus aucun effet et le mur reste intact.

Pour tous les autres types d'obstacle ou de terrain, la chute d'une grosse pierre n'a aucun effet.

XIX.7.0 TIRER SUR DES CIBLES COMBINEES

Les héros, généraux et magiciens de taille 1 ou 2 peuvent monter sur des chars ou chevaucher des dragons. Dans cette situation, ils peuvent être affectés par un projectile d'artillerie.

Un commandant monté sur un dragon (ou un char) peut être touché par un BOULET ou un CARREAU si la trajectoire de celui-ci rencontre la case avant du socle du dragon (ou la case arrière du socle du char). Dans ce cas, jetez un D6. Si le commandant est monté sur un dragon, il est touché sur un résultat de 1 et le dragon sur un résultat de 2 à 6. Si le commandant est monté sur un char, il est touché sur un résultat de 1 ou 2 et le char sur un résultat de 3 à 6.

Si c'est le commandant qui est touché, les attaques sont résolues comme des attaques contre des socles standards. Si c'est le dragon ou le char, les attaques sont résolues comme des attaques contre des grands socles.

Un commandant monté sur un dragon (ou un char) peut être touché par une PIERRE si la case avant du socle du dragon (ou la case arrière du socle du char) est la case finale du tir ou une des cases adjacentes. Premièrement déterminez le nombre de touches de manière normale. La moitié de celles-ci est attribuée au commandant et l'autre moitié au dragon (au char). Pour un nombre impair de touches, déterminez aléatoirement la victime de la touche restante.

XIX.8.0 ARTILLERIE AU CONTACT

Pour être pleinement efficace, une pièce d'artillerie devra être placée loin des ennemis puisque sa portée permet souvent de couvrir tout le champ de bataille.

Si la pièce d'artillerie est attaquée au contact, on doit prendre en compte les règles suivantes.

L'artillerie ne peut pas réaliser d'attaque d'écrasement ni engager un contact. Les pièces d'artillerie n'ont pas de flanc ni de dos.

Il n'y a donc pas de modificateurs à appliquer à la puissance des attaques pour une prise de flanc ou de dos.

En combat au corps à corps, chaque case de la pièce d'artillerie peut exécuter sa propre attaque.

Une pièce d'artillerie qui occupe 3 cases peut donc effectuer 3 attaques. Si rien d'autre n'est précisé, ces attaques sont portées au moyen d'armes improvisées 6 (5) pour des servants de taille 2 (1).

Chacune de ces attaques doit être dirigée contre un socle qui est au contact de la case attaquante de la pièce d'artillerie, et ces attaques ne peuvent pas se soutenir entre elle.

Les servants peuvent toujours attaquer, même si une des « cases » ne contient pas physiquement de servants. La position des servants change certainement lorsqu'ils sont sur le point d'être engagés au contact.

Une pièce d'artillerie au contact ne peut pas se regrouper après un combat.

Les socles qui sont engagés au contact avec une pièce d'artillerie peuvent, à la fin de chaque phase de combat, exécuter un changement d'orientation et se déplacer de deux cases.

Ces socles sont traités comme s'ils n'étaient pas au contact d'un adversaire.

Les servants d'une pièce d'artillerie défendent leur équipement mais ne poursuivront pas leurs adversaires. Au contact avec de l'artillerie, des troupes normales peuvent donc briser le contact en s'éloignant simplement de la machine de guerre.

Une pièce d'artillerie au contact ne peut pas accumuler de points de chargement.

Si une pièce d'artillerie qui a reçu un ordre T est engagée au contact, les servants ne peuvent plus accumuler de points de chargement. Cette pièce d'artillerie est autorisée à tirer dans la seconde phase de tir du tour si elle était entièrement chargée (si elle avait 6 points de chargement) au début de la phase de mouvement. Cette pièce d'artillerie (qu'elle soit chargée ou pas) ne peut pas se réorienter. Cette exception aux règles normales vient du fait que les pièces d'artillerie sont des machines difficilement manœuvrables.

JEU AVANCE

XX. MAGIE

La magie est une partie essentielle de **DEMONWORLD**. Les sortilèges soutiennent ou gênent vos troupes durant la bataille et les magiciens peuvent se combattre en duel durant la partie, voire invoquer ou bannir des monstres.

XX.1.0 INTRODUCTION

Chaque peuple du monde de **DEMONWORLD** possède ses propres sorts. Les suppléments de **DEMONWORLD** qui présentent ces nouveaux peuples décrivent tous les sorts qu'ils peuvent utiliser ainsi que les caractéristiques des objets magiques spécifiques et des individus qui les portent.

Dans l'optique des présentes règles, nous ne vous présentons que les principes de base de la magie qui permettent de gérer tous les sorts de cet univers. Afin de pouvoir utiliser ce système, vous devez avoir en votre possession le livre qui correspond à votre armée.

XX.2.0 PHASE DE MAGIE

Si vous utilisez les règles de magie, vous devez ajouter une phase supplémentaire à chaque tour.

La phase de magie est placée juste après la phase d'ordre. À la fin de la phase de magie, tous les tests de moral qui doivent être effectués à cause des effets des sorts sont exécutés.

Dans la plupart des cas, ces tests de moral sont nécessaires à cause des pertes subies. Certains sorts, par contre, obligent une unité à tester son moral même si elle n'a pas subi de pertes. La description des sorts indique quels tests doivent être réalisés.

L'influence de la magie n'est nullement terminée lorsque la phase de magie s'arrête mais se poursuit durant les autres phases du tour. Une unité, par exemple, peut disposer d'une compétence de corps à corps majorée grâce à la magie et ce ne sera donc utile que durant la phase de combat.

XX.3.0 SORCIERS

Un individu qui lance des sorts est appelé, dans le jeu, « sorcier » ou « magicien ». Ce terme comprend

aussi les chamans, les conjurateurs, les prêtres et tous les autres personnages capables d'utiliser la magie puisque leurs différences n'ont aucun effet sur les règles.

XX.3.1 Socles de sorciers

Les sorciers sont « achetés » en même temps que le reste de l'armée et possèdent leur propre carte de recrutement qui précise comment ils doivent être soclés. La plupart des sorciers sont soclés seuls mais certains possèdent des serviteurs, des gardes du corps ou des apprentis. Ces derniers seront donc représentés à leurs côtés sur le même socle.

Les sorciers soclés seuls agissent et se déplacent comme des commandants (voir le chapitre « XI. Commandants ») et peuvent donc, par conséquent, monter sur un char, si rien dans leur description ne dit le contraire.

XX.3.2 Niveau du sorcier

Le niveau du sorcier est normalement compris entre 1 (le moins bon) et 4 (le meilleur). Des sorciers de niveau supérieur existent mais lorsqu'ils possèdent une telle puissance, les jeteurs de sorts ont autre chose à faire que de risquer leur vie sur le champ de bataille. Le niveau d'un sorcier est indiqué en haut à droite de la carte de recrutement, à côté du symbole /^{*}.

Pour lancer des sortilèges, vous devez dépenser des points de sorts (PS) en rapport avec le niveau du sort. Plus le sorcier est de haut niveau, plus il possède de points de sorts et plus il peut en récupérer en se reposant.

Dans le tableau suivant, la valeur indiquée dans la colonne « PS initiaux/maximum » indique le nombre de points de sorts avec lequel chaque sorcier commence la partie. La valeur indiquée dans la colonne « Récupération » indique le nombre de PS récupérés pour chaque tour entier passé à ne rien faire du tout (tout en ne dépassant jamais la première valeur indiquée dans le tableau).

PS initiaux		
Niveau	PS max.	Récupération
1	10	+6
2	20	+8
3	30	+10
4	40	+12
...

Un sorcier qui se repose durant un tour entier récupère un nombre de PS dépendant de son niveau jusqu'à son maximum. Les points en surplus sont perdus et ne peuvent être donnés à d'autres sorciers.

Un sorcier « se repose » s'il ne fait aucune action et donc ne lance aucun sort, ne se déplace pas, ne change pas d'orientation, n'est pas la cible d'un sort réussi, ne donne pas d'ordres, ne tire pas, n'est pas pris pour cible par un tir et n'est pas engagé au contact, écrasé ou attaqué. Un sorcier monté sur un dragon ou un char ne peut se reposer que si les conditions précédentes sont remplies et que si le dragon ou le char ne se déplace pas durant le tour de repos.

Exemple : un sorcier de niveau 4 commence le tour avec 24 PS. Il se repose pendant un tour et récupère donc 12 PS à la fin du tour (pour un total final de 36 PS). Un tour de repos supplémentaire n'est pas judicieux puisqu'il ne peut récupérer que 4 PS de plus (jusqu'à son maximum).

À cause du lancer des sorts et des tours de repos, les PS d'un sorcier changent au cours de la partie et il est conseillé d'en tenir le compte sur une feuille de papier.

XX.4.0 SORTS

La liste de sorts d'un peuple contient tous les sorts spécifiques à une race, et donc aux sorciers de cette race. À moins que la description spéciale d'un sort n'indique le contraire, tous les sorts d'un peuple sont connus par tous les sorciers de ce peuple. Mais il est certain que les sorciers les moins puissants auront bien du mal à lancer les sorts les plus ardus.

XX.4.1 Le niveau d'un sort

Chaque sort, en rapport avec la difficulté que peut avoir un sorcier à le lancer, possède un niveau de difficulté allant de 1 (le plus simple) à 20 (le plus compliqué). Le niveau du sort indique le nombre de PS à dépenser pour le lancer (au minimum).

Exemple : lancer un sort de niveau 12 nécessite la dépense de (au moins) 12 PS. Un sorcier de niveau 1 ne pourra donc jamais lancer un tel sort puisqu'il ne peut jamais disposer de plus de 10 PS.

Certains sorts ou la description de certains personnages outrepassent ces règles.

XX.5.0 LANCER DES SORTS

Chaque sorcier (quel que soit son niveau) peut lancer UN sort par phase de magie s'il possède les PS nécessaires et ce même s'il est engagé au corps à corps. Dans la phase de magie, tous les sorciers de niveau 1 annoncent les sorts qu'ils désirent lancer, leur cible et le nombre de PS dépensé (voir ci-dessous). On détermine ensuite si chaque sort est lancé avec succès comme décrit ci-dessous. Après cela, tous les sorciers de niveau 2 font de même et ainsi de suite. Si les deux camps possèdent un sorcier de même niveau, on tire au sort celui qui lancera son sort en premier.

La cible d'un sort peut être un simple socle, une unité, une case ou une partie du champ de bataille. Tout ceci sera indiqué dans la description de chaque sort.

Les sorciers de haut niveau agissent après ceux de bas niveau et peuvent donc réagir plus efficacement aux attaques magiques lancées par leurs ennemis ou alliés et peuvent ainsi limiter ou annuler les effets des sorts précédents.

Pour qu'un sort soit réellement lancé, vous devez dépenser un nombre de PS égal au niveau du sort ET obtenir un résultat de 1D20 supérieur ou égal à ce niveau.

Exemple : pour lancer un sort de difficulté 15, il faut dépenser 15 PS et obtenir 15 ou plus sur 1D20.

Les sorts de très haut niveau ont donc très peu de chance de fonctionner. Ces rituels sont compliqués et bien souvent, dans le chaos de la bataille, sont exécutés trop rapidement.

Lorsque vous annoncez le lancer d'un sort, le sorcier peut dépenser PLUS de PS que nécessaires. Dans ce cas précis, il obtient un bonus au jet de lancer du sort égal au nombre des points dépensés en PLUS du nombre minimum. Tous les points de sorts dépensés le sont obligatoirement, même si le sort est raté. Un sorcier au corps à corps peut lancer des sorts mais ne peut pas dépenser de PS supplémentaires.

Exemple : si un joueur estime que ses chances de lancer un sort de niveau 15 sont trop faibles, il peut dépenser, par exemple, 5 PS de plus (pour un coût total de 20 PS). Le résultat à réaliser n'est plus que de 10 ou plus sur 1D20 car 5 sera ajouté au résultat du dé.

Cette règle permet de simuler le fait qu'un sort mieux préparé ou réalisé avec une concentration accrue a plus de chances de réussir. Puisque le jet

nécessaire pour réussir un sort complexe est souvent très difficile à réussir, il est recommandé d'investir de nombreux points de sorts dans ce cas précis.

Un sort, quel que soit le nombre de points de sorts dépensés, échoue de façon catastrophique sur un résultat naturel du dé de « 1 » ou « 2 ». Jetez de nouveau 1D20 et consultez les instructions du tableau des échecs critiques.

Les sorciers peuvent ajouter ou retrancher jusqu'à leur « niveau -1 » au résultat de ce jet. Dans ce cas le résultat, ne peut pas aller en dessous de 1 ni au dessus de 20.

Exemple : Wyrrmsch et son bâton dragon, un chaman orc de niveau 3, a fait un échec critique et doit lancer un D20 pour savoir ce qu'il lui arrive. Il obtient 11. Cela le conduit normalement à perdre toutes ses facultés de magicien. Mais grâce à sa longue expérience de chaman, il peut changer le résultat de (3-1=) 2 points. Wyrrmsch décide d'obtenir 9 (13 donnant le même résultat que précédemment) et prend le risque de perdre un point de vie.

Notez la différence entre un sort non réussi (un sort dont le niveau n'a pas été dépassé sur le résultat du D20 et qui n'a donc aucun effet) et un échec critique (un sort pour lequel un « 1 » ou un « 2 » naturel ont été obtenu). La table des échecs critique n'est utilisée que dans le second cas.

Si un sorcier est monté sur un dragon (un char), l'effet de l'échec critique s'applique sur la case avant du dragon (la case arrière du char). Si un grand monstre est capable de lancer des sorts, les effets des échecs critiques s'appliquent sur la case avant de son socle.

Tous les sorts, dont le lancement est réussi, prennent effet.

Si cela est important, il faut considérer que tous les sorts sont lancés en même temps, même s'ils sont annoncés et résolus successivement lors de la phase de magie.

Exemple : une unité doit réussir un test de moral à cause d'un sort lancé par un sorcier de niveau 2. Durant la même phase de magie un sorcier de niveau 3 lance un sort qui donne un bonus au moral de la même unité. Même si le premier sort a été lancé avant le second, les deux prennent effet simultanément et l'unité qui doit tester son moral le fait avec le bonus dû à l'effet du second sortilège.

Tableau des échecs critiques

1 Il se passe quelque chose de VRAIMENT grave. Le sorcier disparaît dans une autre dimension et produit une décharge d'énergie magique très spectaculaire. Retirez le socle du champ de bataille.

2-5 Le sorcier ne parvient pas à contrôler la puissance dont il dispose et elle lui revient en pleine tête. Le sorcier subit une blessure pour chaque tranche de 5 PS dépensés pour lancer le sort. Si par exemple, le sorcier vient de lancer un sort avec 11 PS, il perd 3 points de vie.

6-9 L'énergie magique devient folle et se décharge dans le sol au pied du sorcier. La case qu'il occupe, ainsi que les 6 cases adjacentes subissent une attaque. Jetez un D20 pour chaque case affectée, si le résultat est inférieur ou égal au nombre de PS dépensés pour lancer le sort, le socle occupant la case subit la perte d'un point de vie.

10-13 Le sorcier ouvre accidentellement une porte vers une autre dimension qui aspire l'énergie magique. Il perd immédiatement tous ses points de sort et ne peut plus lancer de sorts jusqu'à la fin de la partie. Il doit maintenant compter sur ses points de vie, ses armes et armures pour survivre.

14-17 Comme ci-dessus, mais la porte se referme peu après et le sorcier peut récupérer normalement ses points de sort durant les tours suivants (et donc lancer des sorts par la suite).

18-20 Le choc dû à l'énergie magique mal contrôlée touche le sorcier. Il ne peut plus lancer de sorts ou se reposer durant les deux tours suivants mais agira normalement par la suite.

XX.6.0 LES EFFETS DES SORTS

Les effets des sorts réussis sont indiqués dans la description de chaque sortilège. Puisqu'il existe une multitude de sorts, les possibilités sont très nombreuses et la plupart seront décrites dans les suppléments de DEMONWORLD. Il n'est pas possible de concevoir toutes les combinaisons de sorts puisque chaque peuple en possède 30 différents et que les simples combinaisons possibles entre deux peuples s'élèvent à 900. Nous nous permettons tout de même de vous livrer quelques commentaires en cas de problèmes.

Les sorts qui fonctionnent à différents moments du tour ne sont pas difficiles à gérer puisque leurs effets sont résolus successivement. Une unité qui gagne un bonus en compétence ☰ grâce à un sort et un autre bonus en compétence ☷ grâce à un autre bénéficiera des bonus dans les phases de tir et de combat selon les besoins.

Il est important de noter que même si les sorts sont lancés à des moments différents (mais dans la même phase de magie), tous leurs résultats prennent effet simultanément.

Il peut par contre arriver que les effets d'un sort rendent inutiles ceux d'un autre sort lancé en théorie en même temps. Une unité qui, par exemple, est mise en déroute par un sort de peur ne bénéficiera pas des bonus au combat d'un autre sortilège puisqu'elle est en déroute et ne peut donc pas combattre. Dans ce cas, les PS dépensés pour le second sort sont simplement perdus.

Les effets des sorts qui affectent la même cible en même temps sont combinés à chaque fois que cela est possible.

Une multitude de sorts affectent les caractéristiques de leur cible : ils peuvent par exemple augmenter ou diminuer ses points de mouvement, la puissance de ses armes, son moral et bien d'autres facteurs encore. La plupart de ces sorts fonctionnent pour le tour en cours et donc simultanément dans la plupart des cas. Si un socle ou une unité est affecté par deux sorts, les effets sont combinés.

Exemple 1 : une unité qui est affectée par un sort qui augmente sa puissance de 2 et par un autre qui augmente ses points de mouvement reçoit les deux bonus en même temps.

Exemple 2 : une unité affectée par un sort qui réduit la première valeur de moral de 2 et par un second sort qui l'augmente de 3 finit par subir une simple augmentation d'un point.

Des problèmes peuvent arriver si les effets de deux sorts ne peuvent être résolus simultanément ou affectent la même caractéristique mais de façon différente.

Exemple 1 : une unité immobilisée par un sort voit ses points de mouvement augmenter de 5 points par un autre.

Exemple 2 : une unité est sous l'effet d'un sort qui augmente sa compétence ☰ et en même temps sous l'influence d'un sort d'aveuglement qui l'empêche de tirer, de bouger ou de combattre au corps à corps.

Dans des cas comme ceux-là, vous devez trouver un accord à l'amiable pour savoir ce qu'il se passe. Dans le premier exemple, on peut estimer que l'unité ciblée aura 5 PM et que le reste est perdu à cause du sort d'immobilisation.

S'il n'existe aucune façon claire ou logique de se mettre d'accord, vous pouvez décider que la situation sera résolue à l'aide d'un duel magique. Jetez 1D20 pour chaque sort et ajoutez le nombre de points de sorts dépensés à chaque dé. Le sort qui obtient le résultat le plus haut prend effet et l'autre pas.

XX.7.0 LISTE DES SORTS

La liste des sorts disponibles pour chaque peuple est décrite dans les livres d'armées de ces peuples. Ici, seules les règles générales de description des sorts sont exposées

« **Effet** » décrit les effets généraux du sort.

« **Cible** » indique qui ou quoi peut être enchanté. Si le terme « socles d'une carte de recrutement » est utilisé, la cible peut être un socle indépendant, un grand socle ou une unité selon ce que la carte de recrutement choisie est censée représenter. Un commandant qui a rejoint une unité est une cible à part entière (sauf si le sort cible « l'unité » elle-même puisqu'un commandant qui rejoint une unité est considéré comme n'importe quel socle de ladite unité). De la même façon, un commandant monté dans un char ou sur un dragon est une cible différente de sa monture.

« **Restrictions** » précise les conditions qui doivent être remplies pour que le sort fonctionne. Cette catégorie inclut tout ce que le sorcier doit faire pour que le sort prenne effet, comme par exemple avoir une ligne de vue vers sa cible ou être à une distance précise. À moins que le contraire ne soit indiqué, un grand socle ne peut être affecté par un sort que si toutes les cases qui l'accueillent se trouvent à portée. Si cela est nécessaire, les lignes de vue sont calculées à l'aide du diagramme de tir. Une « ligne de vue partielle » existe si le sorcier peut voir au moins un segment de taille complet de sa cible.

Un sorcier peut tourner la tête dans n'importe quelle direction pour lancer un sort et peut donc avoir un angle de vue de 360°.

« **Durée** » précise quand un sort prend effet et/ou la durée de ses effets. Certains sorts durent « jusqu'à la fin de la partie ». Bien que ces sorts ne puissent pas théoriquement être permanents, la durée d'une bataille est telle qu'ils sont considérés comme tels dans l'optique de ces règles.

Si un sort dont les effets durent longtemps est lancé avec succès, notez-le sur une feuille de papier que vous poserez non loin de la carte de recrutement qui représente la cible.

XX.7.1 Action de la magie des peuples

Les sorts d'un peuple qui ont des effets positifs ne peuvent être lancés que sur les membres de ce peuple, il existe quand même quelques exceptions à cette règle. Ces sorts ont été développés pour ce peuple et n'ont aucun effet sur un autre. Un démon invoqué appartient au peuple du sorcier qu'il sert.

Dans le tableau suivant, une liste complète des sorts de **DEMONWORLD** est donnée. **Une croix "x"** dans le tableau signifie que le sort peut avoir un effet sur le peuple correspondant. Les autres restrictions décrites dans les sorts ne changent pas. En plus de l'effet d'une crois « x », une croix "X" montre quel peuple peut accomplir le sort.

Cette liste est susceptible d'évoluer.

Empire	Orcs	Isthak	Nains	Elfes	Thain	Gobelins	Elfes noirs
--------	------	--------	-------	-------	-------	----------	-------------

Empire							
Bénédiction, Bouclier magique, Forme spirituelle, Fortitude, Guérison, Invocation d'élémental de feu, Invocation d'un élémental de forêt, Invocation d'esprits de la forêt, Parade magique, Portail dimensionnel, Protection d'Annakor, Surdité	X						
Attaque de flammes, Blessures, Boule de feu, Conjuration, Conjuration de démons, Conjuration de morts-vivants, Contrôle des animaux, Croissance, Faiblesse, Malédiction, Mur de flammes, Racines magiques	X	x	x	x	x	x	x
Orcs							
Fouet de Churrka, Guérison, Main sûre, Oreilles desséchées, Rage du Grand Loup, Science du combat, Stimulation		X					
Bannissement de Varrak, Blasphème du Groddmock, Bouclier de Tarmok, Chant de Faiblesse, Confusion, Effroi des Elfes, Malédiction du Hatzrock, Marteau de Clanngett, Peur indicible, Voix magique de Waggruk	x	X	x	x	x	x	x
Force, Peau de Pierre		X					x
Isthak							
Appel de Xeribulos I-II-III, Armure d'os, Aura purpurine d'invulnérabilité, Blizzard, Bouclier osseux, Colère des furies, Commandant démoniaque, Création de morts-vivants, Force corrompue, Horreur abyssale, Invocation d'un élémental de glace, Invocation de démons des supplices, Ossements véloces, Patins magiques, Protection contre le feu, Rappel à la vie,			X				
Contrôle des démons, Démence, Foudre, Griffe de mort, Rire de Skartrak, Souffle de glace, Vengeance de Melghur, Visage de Xeribulos	x	x	X	x	x	x	x
Nains							
Animation de la terre, Aptitude au combat, Bénédiction des armes, Bénédiction du bronze, Guérison, Invocation, Persévérance				X			
Chaînes de bronze, Coup de flammes, Dommages, Fissure, Malédiction du bronze, Rayon de flammes, Rempart de flammes, Tremblement de terre	x	x	x	X	x	x	x
Bannissement du feu	x			X			
Elfes							
Aura, Ailes de la bataille, Brouillard, Chanson des héros, Char de la déesse, Force régénératrice, Guerrier ardent, Grandeur d'Iconessa, Mains de la mère, Mémoire des ancêtres, Pouvoir de la déesse					X		
Choc mental, Contrôle, Courroux de la déesse, Fin des non-vivants, Libération de la magie, Magie supérieure, Notes de l'effroi, Paix de la déesse, Protection contre la magie, Sommeil aux ennemis, Visions de terreur	x	x	x	x	X	x	x
Force d'esprit (Empire : Gandagor le gris)	X				X		
Thain							
Tous les aspects, Apaisement, Esprits des ancêtres, Hargne, Invocation d'esprits sauvages, Invocation du totem, Ivresse du combat, Pacte avec la mort, Protection des ancêtres, Protection du totem, Quiétude,						X	
Colère des esprits, Conjuration de démons, Conjuration de morts vivants, Contrôle, Griffe de la mort, Main de fer	x	x	x	x	x	X	x
Gobelins							
Adresse tactique, Carapace insectoïde, Courage, Energie du désespoir, Forte voix, Grandeur, Lames tournoyantes, Nuée d'insectes, Pieds agiles, Visée						X	
Petite nuée d'insectes	x	x	x	x	x	x	X
Elfes Noirs							
Bouclier d'invulnérabilité, Chant de force, Chant de protection, Invocation d'un commandant bahl'sahr, Invocation d'un démon dal'daroth, Invocation de bahl'sahrs, Liens du sang, Manteau de ténèbres, Pouvoir des ombres, Pouvoir du sang, Soif de sang							X
Bénédiction du sang, Chant d'imagination, Chant d'infirmité, Chant d'horreur, Rayon de destruction, Sang noir, Yeux de terreur	x	x	x	x	x	x	X

JEU AVANCE

XXI. SCÉNARI

XXI.1.0 SCÉNARIO 3 : - LA PASSE DE KAIBAN

L'avancée orc dans la province de Hodiabra (voir scénario 2) n'a pu être stoppée, et maintenant un large contingent d'orcs avance vers le nord-est de la province frontalière de Nakadyr.

Pour empêcher les orcs de traverser les montagnes de Meriah, une armée impériale a pris ses positions dans la passe de Kaiban et attend maintenant les orcs.

XXI.1.1 Troupes disponibles

Le joueur impérial dispose de l'Herkyn Barrach Colonh, de Gordan Tueur d'Orcs, de Sandor l'arrogant, des Chevaliers de l'Ordre montés avec « l'étendard de victoire », d'un Chevaucheur de Dragon, des Berserkers, des Fantassins Nobles, des

Arquebusiers Nains et d'un Char.

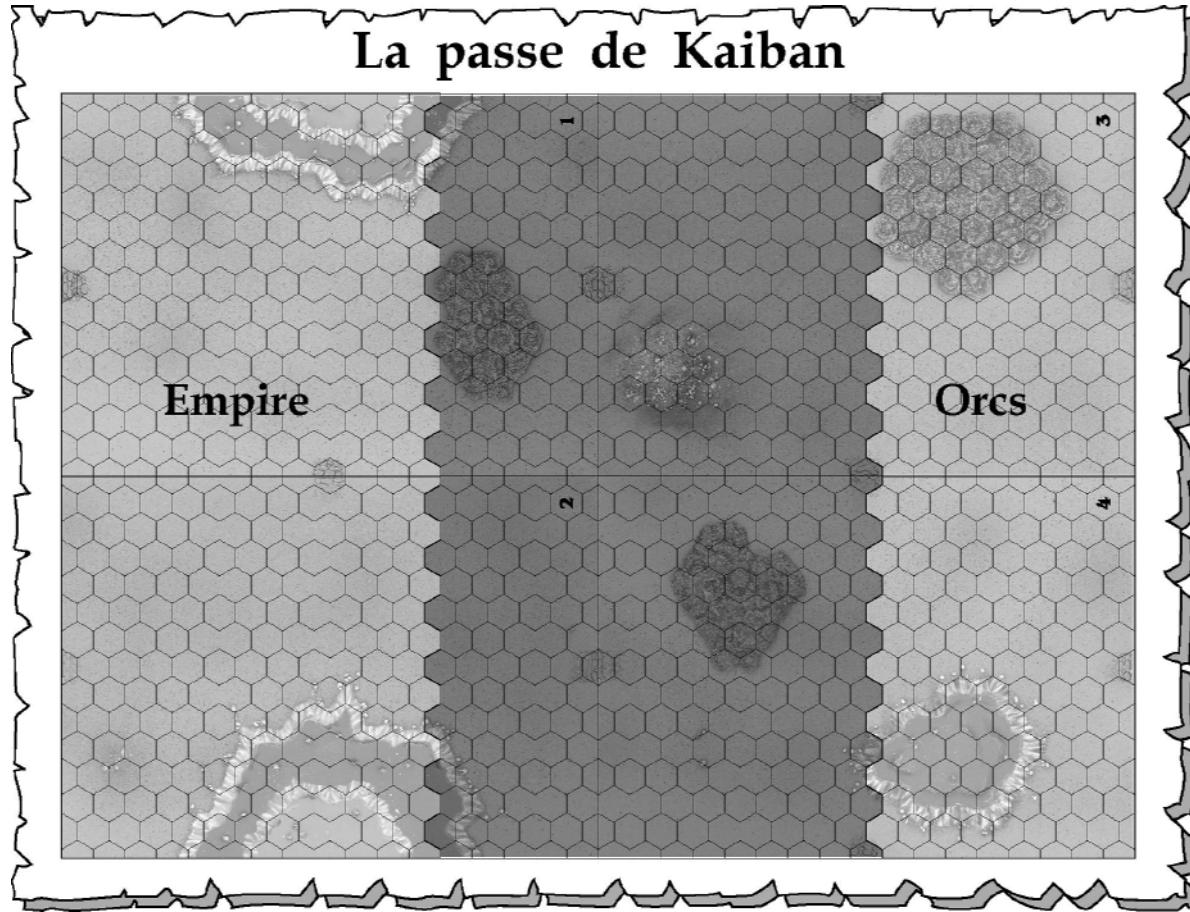
L'armée orc est commandée par Baslian le Victorieux avec « l'épée de puissance » et est composée de Kruuk, de Wyrmsh et son bâton dragon, du Gros Bras de Varrig, des Trolls, de la Garde Orc avec la « Bannière de Guerre », des Bouff'Nains, d'une unité de Guerriers et de Myrlak Bonfumet.

XXI.1.2 Champ de bataille et zone de déploiement

Positionnez les cartes comme indiqué. Les zones claires montrent respectivement les zones de déploiement des orcs et de l'armée impériale.

XXI.1.3 Conditions de victoire

Les orcs gagnent s'ils pénètrent dans la passe (la



zone de déploiement impériale) en moins de 10 tours avec au moins une unité (ou une partie d'unité) non déroutée.

Si les orcs ne réussissent pas, la bataille se finit sur une victoire impériale.

XXI.2.0 SCENARIO 4 : - LE MESSAGER

Les orcs ont capturé un courrier en chemin pour Aldeia (province d'Holdiabria). Après avoir torturé cet homme, ils ont appris qu'une personne, mandatée par l'Empereur lui-même, est attendue à Aldeia. Elle a tout pouvoir pour mettre fin à jamais aux raids orcs dans l'est de la province impériale. Alarmés par cette information, les orcs ont préparé des embuscades sur toutes les routes connues pour intercepter et tuer toutes personnes ressemblant à un envoyé impérial.

XXI.2.1 Troupes disponibles

Le joueur impérial dispose de Sandor l'arrogant avec « l'anneau d'Algrim », de l'Herkyn Barrach Colonh, de Gordan Tueur d'Orcs, d'un Chevaucheur de Dragon, d'un Char, des Chevaliers de l'Ordre montés et des Fantassins Nobles avec « l'étendard de

victoire ».

Le joueur orc dispose de Wyrrmsh et son bâton dragon, Baslian le Victorieux avec « l'épée de puissance », de Kruuk, de Myrlak Bonfumet, du Gros Bras de Varrig, des Bouff'Nains avec la « Bannière de Guerre », des Trolls et d'une unité d'Archers légers.

XXI.2.2 Champ de bataille et zone de déploiement

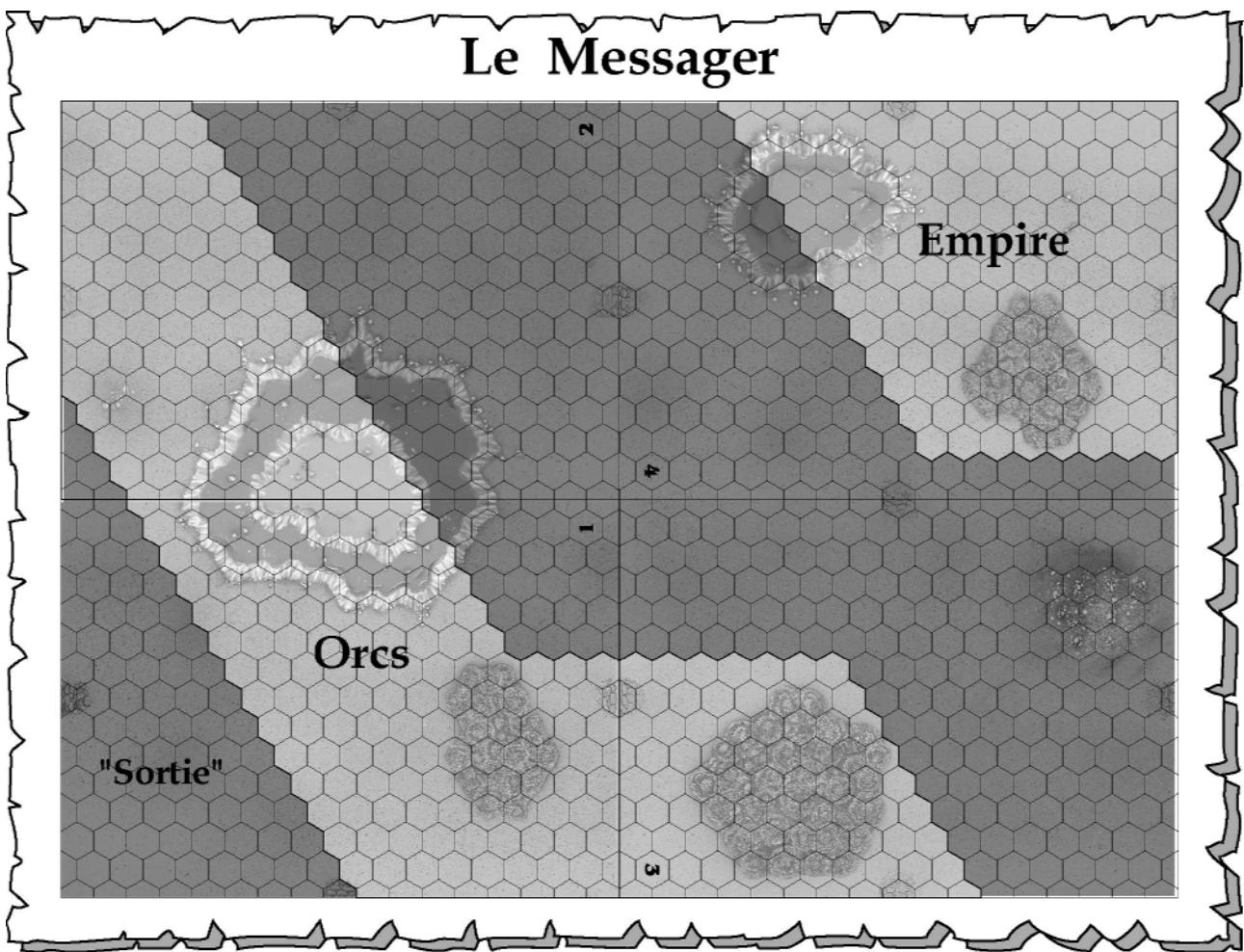
Positionnez les cartes comme indiqué. Les zones claires montrent respectivement les zones de déploiement des orcs et de l'armée impériale.

XXI.2.3 Conditions de victoire

Ce scénario n'est pas limité en nombre de tours.

Le joueur impérial a gagné dès que Sandor l'arrogant a rejoint la zone de la carte marquée « Sortie ». Si vous jouez ce scénario en utilisant les règles de vol (voir chapitre XXIII. Créatures Volantes), Sandor n'est pas autorisé à monter sur le dragon impérial.

Le joueur orc gagne dès que Sandor est mort.



REGLES OPTIONNELLES

XXII. FEU

Les règles optionnelles présentées dans ce chapitre et les suivants peuvent, dans de rares cas, et si elles sont utilisées entièrement, conduire à des situations qui ne sont pas expliquées dans les règles. La possible « interaction » qu'il y aurait entre un dragon tué par un tir pendant qu'il vole (chapitre XXIII. Créatures volantes) au dessus du toit d'un bâtiment (chapitre XXIV. Bâtiments) n'est expliqué nulle part.

Les explications de ces règles doivent être vues comme des « directives ». Premièrement, il est impossible de donner des règles pour toutes les situations possibles et, deuxièmement, même des explications rudimentaires augmenteraient le volume des règles jusqu'à une taille injustifiable sans pour autant améliorer le « fun » des parties ou leur « réalisme ». Dans le cas où vous tomberiez sur une situation qui n'est pas prise en compte dans les règles, mettez-vous d'accord sur la manière de résoudre la situation ou lancez un dé.

XXII.1.0 INTRODUCTION

Durant une partie de **DEMONWORLD**, le feu peut jouer une part importante. Des troupes peuvent déclencher un feu ou tirer des flèches enflammées, des machines de guerre lancer des projectiles incendiaires et certains dragons cracher du feu.

Un feu déclenché dans une partie du champ de bataille peut rapidement se transformer en une série de jets de dés frénétiques lorsqu'il commence à se propager. De notre point de vue, un tel réalisme ralentira le jeu et affectera le plaisir que l'on peut avoir à finir la partie. Cependant, nous vous offrons un système relativement simple, totalement optionnel et qui ne sera utilisé que si TOUS les joueurs sont d'accord. Dans le cas contraire vos troupes ne peuvent déclencher de feu et aucun projectile incendiaire ou souffle de dragon enflammé ne pourra être utilisé (tout du moins pour autre chose que causer des dommages aux socles touchés).

Si vous comptez utiliser les règles ci-dessous, il vous faudra avoir une série de « jetons de feu » numérotés de 0 à 10.

XXII.2.0 VITESSE ET DIRECTION DU VENT

Si vous utilisez les règles de feu, vous devez déterminer la vitesse et la direction du vent au début de la partie. Jetez 1D6 deux fois de suite. Le premier jet correspond à la direction dans laquelle souffle le vent rapportée à la rose des vents imprimée sur les cartes de jeu. Le second correspond à sa vitesse. Placez un marqueur de vent dans une case libre du champ de bataille. Durant la partie, au début de chaque tour, déterminez les éventuels changements de vitesse et de direction en jetant 1D20 et en consultant le tableau de vitesse et de direction du vent.

Si le vent doit être réduit en dessous de 0, il reste à zéro (calme plat). Une vitesse de vent supérieure à 6 est possible.

Exemple : le jet initial indique une vitesse de 5 et un vent qui souffle dans la direction 3. Si le jet indique « 1 » ou « 2 » durant le tour suivant, la vitesse du vent ne changera pas, mais la direction passera sur 4. Si le jet indique un « 13 », la direction ne changera pas mais la vitesse passera à 7.

Tableau de vitesse et de direction du vent

1D20	Résultat
1-2	Direction du vent décalée de 60° vers la droite.
3-4	Direction du vent décalée de 60° vers la gauche.
5	Direction du vent décalée de 120° vers la droite.
6	Direction du vent décalée de 120° vers la gauche.
7-9	Vitesse du vent augmentée de 1 point.
10-12	Vitesse du vent réduite de 1 point.
13	Vitesse du vent augmentée de 2 points.
14	Vitesse du vent réduite de 2 points.
15-20	Pas de changement.

XXII.3.0 CREATION D'UN FEU

Tout socle à qui il n'est PAS spécifiquement INTERDIT de créer un feu en a le droit. Une telle interdiction est précisée sur sa carte de recrutement et/ou dans le livret d'armée correspondant.

Chaque commandant ou socle d'une unité qui a reçu un ordre T et qui n'est pas engagé au combat, qui n'utilise pas une arme à distance et qui ne dépense aucune manœuvre peut, à la fin de la phase de mouvement, tenter de créer un feu dans une de ses cases adjacentes et qui est normalement franchissable par le commandant ou le socle. Jetez 1D20, si le résultat est de 6 ou moins, une case contenant de l'herbe haute, du bois ou des buissons prend feu. Les feux ne peuvent être déclenchés ou se propager que dans les cases de bois, d'herbes hautes et de buissons. Une haie ou un mur n'empêche pas la propagation du feu.

Même si le terrain dégagé est souvent constitué d'herbe, elle n'est pas présente en quantité suffisante (ou n'est pas assez sèche) pour être enflammée.

Un feu parti dans des herbes hautes ou des buissons reçoit un jeton de feu marqué d'un 5. Un feu parti dans un bois reçoit un jeton marqué d'un 10.

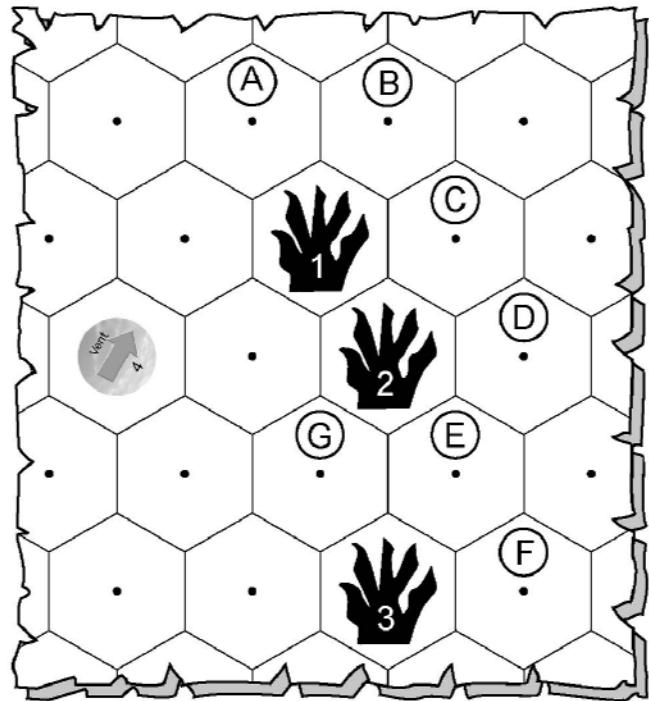
Ces jetons n'ont rien à voir avec les chances de démarrer un feu mais représentent le « temps de crémation » de chaque case, valeur qui est utilisée dans les règles ci-dessous.

Si, au début d'un tour, des cases sont en feu (et si elles datent d'un tour précédent), tous les jetons qu'elles contiennent sont remplacés par des jetons d'une valeur inférieure d'un point. Une case marquée d'un 0 est entièrement brûlée et ne peut plus être mise à feu (le feu est définitivement éteint). Laissez le jeton dans la case pour vous en souvenir. Ensuite, un jet est exécuté pour connaître le changement de vitesse et de direction du vent. Tous les tours où la vitesse du vent est de 0, les feux ne peuvent pas s'étendre.

Maintenant, déterminez si toute case adjacente à un feu et située dans la direction du vent (et ses deux cases adjacentes) prend feu à son tour. Jetez 1D20, si vous n'obtenez pas plus que la vitesse du vent plus 6, la case prend feu.

Toutes les cases ci-après sont des buissons. Les cases 1, 2 et 3 brûlent encore APRES le changement de jetons au début du tour et toutes les cases qui leur sont adjacentes sous le vent doivent être testées. A cause de la direction du vent, les cases A, B et C doivent être testées à cause de la case 1, C et D à cause de la case 2 et G, E, F à cause de la case 3. Jetez un dé pour chaque case, 10 (4 pour la vitesse du vent+6) ou

moins doit être obtenue pour y mettre le feu. Notez que pour la case C, deux dés devront être jetés.



Pour la case 1, aucun dé n'est jeté à cause de la case 2 puisqu'elle est déjà en feu. Si le feu s'était arrêté de lui-même (jeton à 0), aucun dé n'aurait été lancé pour les cases A, B et C. Aucun dé n'aurait non plus été jeté pour la case 1 puisqu'un jeton de 0 indique que la case est rasée et ne peut plus prendre feu.

Chaque case qui prend feu reçoit un jeton immédiatement (comme précisé au début de ce paragraphe).

Une case en feu est infranchissable pour tous les socles. Un socle dans une case qui prend feu au début du tour ne peut exécuter AUCUNE action autre que la quitter durant la phase de mouvement.

Un tel socle ne peut pas lancer de sort, ni se reposer, ni donner des ordres.

Si sortir d'une case en feu est impossible, le socle est détruit. Les cases qui ne sont pas elles-mêmes en train de brûler mais qui sont entourées d'au moins 3 cases en feu sont considérées comme en feu pour cette règle.

La description de certains socles spécifie qu'ils jouissent d'une résistance spéciale vis-à-vis du feu et ne sont donc pas soumis à ces règles.

Dans le dessin ci-dessus, on estime que les cases 2, 3 et G brûlent et pas la E. Tout socle qui se trouve dans la case E et qui ne peut pas en sortir est détruit puisqu'il est entouré de trois cases de feu.

Une case de feu provoque une colonne de fumée qui bloque toute ligne de vue sur une hauteur quasiment infinie.

Par simplification, on estime que le vent ne fait pas dériver cette fumée et qu'elle reste sagement confinée dans les cases qui brûlent.

Les cases qui contenaient des herbes hautes, des buissons ou des bois et qui ont fini de brûler sont considérées comme des cases de terrain dégagé et ne constitue pas un obstacle pour l'établissement des lignes de vue après la fin de la crémation.

XXII.4.0 ATTAQUES INCENDIAIRES

La description de beaucoup de dragons précise qu'ils peuvent exécuter des attaques de souffle qui consistent à projeter une grande bouffée de flammes. Ces attaques sont appelées « attaques incendiaires » et affectent les socles comme indiqué au chapitre « XVII. Grands socles ». Si vous utilisez les règles de feu, ces attaques peuvent mettre le feu au champ de bataille.

Lors d'une attaque incendiaire, vous devez tester pour chaque case inflammable située dans la zone d'effet de l'attaque et qui ne contient pas de socle si elle prend feu. Jetez 1D20 pour chaque case, si vous obtenez la puissance de l'attaque ou moins, la case prend feu. Les cases ayant pris feu de cette manière sont considérées en feu à partir du début du tour suivant.

Exemple : un dragon crache du feu avec une puissance de 6. A part les socles attaqués, le souffle touche une case de buissons. Basée sur la puissance du souffle, le résultat à obtenir pour mettre le feu à la case est de 6 ou moins. Notez que les socles affectés sont attaqués par le souffle du dragon, mais que vous ne devez pas jeter de dé pour savoir si la case sur laquelle ils se trouvent prend feu.

XXII.5.0 FLECHES ET PROJECTILES INCENDIAIRES

L'utilisation de flèches enflammées est réservée aux troupes à qui cela est explicitement AUTORISÉ dans leur description (carte de recrutement et/ou livret d'armée). On ne peut tirer des flèches incendiaires qu'avec des arcs (normaux ou longs).

Pour exécuter une attaque à distance avec des flèches enflammées, l'unité doit disposer d'un ordre T et le joueur doit préciser son intention d'utiliser de tels projectiles au début de la phase de mouvement. L'attaque ne sera effectuée que si l'unité ne dépense aucune manœuvre et si elle n'est pas engagée au corps à corps.

Si l'unité est attaquée durant la phase de mouvement, elle ne pourra pas utiliser ses flèches enflammées ni tirer normalement et ne pourra pas se

regrouper avant le combat si elle est engagée au corps à corps.

Les attaques avec des flèches enflammées sont résolues seulement durant la seconde phase de tir du tour. Si cette attaque n'est pas exécutée, elle est perdue et doit être annoncée à nouveau le tour suivant si l'unité souhaite encore utiliser ce type d'attaque au tour suivant.

Cela peut arriver si l'unité est engagée au contact ou si le joueur le décide. La procédure entière doit être recommencée.

Une attaque de flèches enflammées contre un socle normal ou un grand monstre est traitée comme une attaque à distance de puissance 1. La protection n'est pas prise en compte et le soutien est interdit.

Exemple : trois socles exécutent une attaque de flèches enflammées. Puisque le soutien est impossible, les tirs devront être résolus séparément. Comme d'habitude pour le tir, la puissance est augmentée de 1 pour 2 segments de taille de la cible complètement visible. Si les tirs sont dirigés vers un géant de taille 6 (complètement visible), il faudrait obtenir 4 ou moins (1 pour la puissance plus 3 pour la taille du géant) à chaque jet pour lui faire perdre des points de vie.

Une attaque de flèches enflammées contre une case inflammable (vide) ou une machine de guerre peut bénéficier d'un soutien. La protection de la machine de guerre n'est pas prise en compte. Jetez 1D20 par attaque. Une attaque réussie (en plus de la perte d'un point de vie) fait prendre feu à la case ou à la machine. Une case inflammable ou une machine de guerre qui prend feu brûle à partir du début du tour suivant. Une machine de guerre qui prend feu perd à chaque début de tour un nouveau point de vie. Elle sera détruite seulement lorsqu'elle aura perdu son dernier point de vie.

Exemple : cinq socles tirent sur une case de bois. Si le joueur choisit un soutien total, le résultat à obtenir est de 9 ou moins (1 pour la puissance du premier socle plus 4 × 2 pour les soutiens) pour mettre le feu à la case.

XXII.6.0 PROJECTILES INCENDIAIRES

Les projectiles incendiaires ne peuvent être tirés que par les machines qui portent l'indication PROJECTILE INCENDIAIRE sur leur carte de recrutement. La puissance est indiquée juste après ce terme.

Seules les machines de guerre possédant un ordre T peuvent lancer un projectile incendiaire. Le joueur doit préciser son intention d'utiliser un tel projectile au début de la phase de mouvement et la machine ne peut pas changer d'orientation durant la phase de mouvement.

L'attaque avec un projectile incendiaire est résolue durant la seconde phase de tir du même tour. Si cette attaque n'est pas exécutée, elle est perdue et les points de chargements accumulés sont enlevés.

Si la case touchée par un projectile incendiaire est occupée par un socle, ce dernier est attaqué avec la puissance du projectile incendiaire. Une machine de guerre effectivement touchée perd un point de vie et prend feu. Les autres types de socles effectivement touchés perdent un point de vie.

Exemple : si un PROJECTILE INCENDIAIRE 6 est utilisé, le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 6 pour détruire un socle avec un seul point de vie, les autres socles perdent un point de vie, de plus les machines de guerre prennent feu.

Si le projectile incendiaire touche une case inflammable inoccupée, jetez 1D20. Si le résultat est inférieur ou égal à la puissance du projectile, elle est considérée comme en feu à partir du début du tour suivant.

Les cases qui prennent feu reçoivent un jeton approprié.

REGLES OPTIONNELLES

XXIII. CREATURES VOLANTES

XXIII.1.0 INTRODUCTION

Les dragons et certains autres socles sont capables de voler si leur carte de recrutement contient le terme VOLANT en haut à gauche. Un socle qui peut voler peut soit se déplacer sur le sol, soit voler sur de courtes distances, soit s'envoler très haut dans les airs. Un socle qui vole sur une courte distance « vole au ras du sol » et un qui s'envole très haut « vole haut ».

Un socle capable de voler peut, à chaque phase de mouvement, SOIT se déplacer au sol, SOIT voler au ras du sol, SOIT voler haut. Les combinaisons de déplacement au sol et dans les airs durant une même phase de mouvement sont interdites.

Les socles volants ne peuvent pas atterrir dans une case de forêt ou décoller depuis une case de forêt.

Cela est valable que le socle vole haut ou au ras du sol. Un volant qui commence son mouvement dans une forêt doit déjà en sortir pour pouvoir s'envoler lors d'une prochaine phase de mouvement. Dans un même ordre d'idée, un socle en train de voler qui souhaite entrer dans une forêt doit d'abord se poser DEVANT celle-ci pour pouvoir entrer dedans lors d'une prochaine phase de mouvement.

Ce chapitre donne les règles générales qui s'appliquent aux socles volants. La description de certains socles pourra contredire ou modifier ces règles pour s'adapter aux particularités de ces socles.

XXIII.2.0 MOUVEMENT AU SOL

Si rien dans la description d'un socle volant ne dit le contraire, chaque socle volant capable de se poser ou de décoller peut se déplacer sur le sol. Ce type de déplacement se passe de la manière habituelle et obéit aux règles classiques de mouvement. Le fait que le socle puisse voler n'aura dans ce cas aucune conséquence.

XXIII.3.0 VOL AU RAS DU SOL

Un socle qui vole bas utilise sa capacité de vol pour pouvoir se déplacer au dessus de troupes amies ou ennemis ou au dessus de terrains infranchissables

ou difficiles. Son mouvement commence au sol et finit au sol. Le mouvement (le vol) du socle se passe au moment où l'ordre qu'il a reçu lui permet de se déplacer et ce socle a à sa disposition le nombre de PM que lui confère cet ordre. Vous pouvez vous représenter le vol au ras du sol comme une succession de sauts ou de vols planés où la capacité de voler sert simplement à simplifier le mouvement et où elle n'a pas d'autre influence.

Un socle qui vole au ras du sol doit être déclaré comme tel au début de son mouvement et DOIT finir celui-ci sur des cases libres et franchissables.

Le socle a le droit (si son ordre le lui permet) d'atterrir au contact d'un adversaire mais n'a pas le droit d'atterrir sur un autre socle ou d'écraser en cours de déplacement.

Les socles volant au ras du sol ne peuvent se déplacer que droit devant eux. Chaque case franchie coûte 3 PM quel que soit le terrain qu'elle contient. Les changements d'orientation sont gratuits.

Une unité ne peut décoller que si elle est organisée. Durant le mouvement, une telle unité se déplace comme une petite unité. Il est permis d'atterrir dans la formation souhaitée.

Si un contact est engagé lors de l'atterrissement, alors toutes les restrictions relatives à l'engagement s'appliquent (on ne peut engager QU'EN formation organisée). Un mouvement après la réaction de l'unité attaquée n'est pas possible car les mouvements au sol et dans les airs ne se combinent pas.

Un socle qui vole ignore tous les éléments de terrain ou les différences de hauteur : on estime qu'il suit les lignes de niveau et la végétation.

Les changements d'orientation sont gratuits mais ne peuvent être utilisés que pour maintenir les socles dans la direction du vol. Un dragon ne peut pas faire plusieurs changements d'orientation pour se déplacer gratuitement vers l'avant.

Certains volants (mécaniques), comme par exemple les chauves-souris naines, ne peuvent pas

décoller par eux-mêmes et ne peuvent donc pas voler au ras du sol. Ces figurines normalement volent haut et sont assujetties aux règles du prochain paragraphe.

XXIII.4.0 SOCLES VOLANT HAUT

Si le contraire n'est pas spécifié, les règles suivantes (jusqu'à la fin du chapitre) s'appliquent aux socles volants qui se trouvent dans les airs (en vol haut).

Chaque socle qui ne doit pas finir son mouvement sur le sol est par nature un « volant haut ». Au contraire des socles volant bas, vous devez vous rappeler l'altitude à laquelle ces socles se trouvent. Cela peut être fait avec un marqueur d'altitude que vous poserez à côté du socle concerné et déplacerez avec celui-ci.

Un marqueur d'altitude désigne la hauteur par rapport au sol (d'altitude 0) à laquelle se trouve le point le plus bas du socle volant.

Une altitude de 1 est équivalente à une taille de 1 ; un volant à une altitude de 2 est donc aussi haut dans le ciel qu'un socle de taille 2 est grand. L'altitude 0 désigne ici le point le plus bas du terrain de jeu ; un volant à une altitude de 5 au dessus d'une colline de hauteur 1 (équivalent à une taille de 2) se trouve à 3 segments d'altitude (ou de taille) au dessus de la colline.

Aucun volant ne peut monter à une altitude supérieure à 30.

L'espace disponible est assez grand pour pouvoir voler au dessous de cette altitude et offre assez de place pour effectuer des manœuvres. Nous admettrons que tout socle qui désire voler à une altitude supérieure à 30 s'enfuit du champ de bataille et est compté comme perte.

Un marqueur d'altitude donne clairement l'altitude du socle. Sa position et son orientation sont données par la position de la figurine sur le champ de bataille. Il est possible que des socles volant haut se trouvent souvent « sur » ou plutôt « au dessus » d'autres socles. Comme vous ne voudrez sûrement pas placer votre dragon sur d'autres figurines, vous devez enlever dans ce cas-là votre figurine et la remplacer par un marqueur moins lourd.

XXIII.5.0 MOUVEMENT EN VOL

Les socles volant haut peuvent seulement se déplacer vers l'avant en ligne droite. Chaque mouvement d'une case vers l'avant coûte 3 PM. Les changements d'orientation sont gratuits.

Ici aussi, les changements de direction sont

seulement gratuits pour permettre à un socle de se retrouver face à la direction désirée et ne doivent pas être utilisés pour avancer gratuitement.

Tant qu'une description ne dit pas le contraire, chaque socle volant peut augmenter son altitude de 15 durant son mouvement et la diminuer d'autant qu'il le désire.

Un socle qui se trouve au sol et qui voudrait monter à une altitude de 30 a besoin de 2 tours. Un « piqué » de l'altitude 30 à 0 peut par contre se faire en un seul tour. Ces changements d'altitude ne nécessitent la dépense d'aucun PM et peuvent être exécutés en plus d'un mouvement normal. Le joueur est libre de faire des changements d'altitude de moindre amplitude que celle autorisée.

Exemple : un volant à une altitude de 10 peut finir son mouvement à n'importe quelle altitude comprise entre 0 (le sol) et 25 (en montant au maximum autorisé) au choix du joueur. Un « piqué » venant de l'altitude 30 peut finir à une altitude 0 avec un atterrissage mais également à n'importe quelle autre altitude désirée.

Les volants ayant reçu un ordre T peuvent SEULEMENT se déplacer verticalement et changer d'orientation.

Un tel mouvement peut consister en un piqué vers le sol (qui à cause de l'ordre T ne pourra pas se finir au contact) ou peut être aussi utilisé en tant que décollage vertical pour rompre le contact avec un ennemi qui vient de vous engager. La possibilité de faire un tel décollage vertical n'est disponible que pour les grands socles.

Certains volants peuvent, grâce à leur aérodynamisme, avoir un mouvement (horizontal) minimum avec un ordre T ; cela sera précisé dans la description des socles.

Un décollage ou un atterrissage ne coûte en soit aucun point de mouvement mais sera simplement représenté par le changement d'altitude.

Une unité peut seulement décoller si elle est organisée. Durant son vol, elle se déplace comme une petite unité. Elle peut atterrir dans n'importe quelle formation qui lui convient.

Cette restriction n'est valable que pour les unités. Les figurines seules (comme par exemple les commandants capables de voler ou les dragons) peuvent rompre un contact en fuyant à haute altitude (voir paragraphe rompre le contact ci-dessous).

Si un combat au corps à corps est engagé lors de l'atterrissage, les restrictions habituelles s'appliquent (engager SEULEMENT en étant

organisé). Un mouvement après la réaction de l'unité attaquée n'est pas possible car les mouvements au sol et en l'air ne se combinent pas.

Les socles volant haut doivent se trouver à une altitude minimum de 3 au dessus du sol ET minimum de 1 au dessus des autres socles et formations de terrain.

Exemple : un volant au dessus d'une case vide de terrain dégagé doit se trouver à une altitude minimum de 3, la même chose s'applique si la case est une case d'herbe haute/buisson (taille 1). Un mouvement au dessus d'une forêt (taille 10) ne peut se faire qu'avec une altitude minimum de 11 ; un mouvement au dessus d'un socle de taille 3 se fera au minimum à une altitude de 4. Si ce socle se trouve sur une colline (de taille 2), le volant devra avoir une altitude minimum de 6 (par rapport au sol -altitude 0- du champ de bataille).

Cette règle est aussi valable durant le mouvement. Comme il sera toujours possible de voler au dessus de toutes les formations de terrain et comme une interaction avec des socles au sol n'est pas possible durant le mouvement, vous ne devez pas vous occuper de cela. Il est suffisant d'affecter une altitude à un socle à la fin de son mouvement.

L'altitude minimum de 1 au dessus d'un socle reste valable pour les socles qui veulent se déplacer en dessous d'autres socles volant. De tels socles doivent donc être au minimum plus petit d'une taille que l'altitude du volant sous lequel ils désirent se déplacer.

Un socle volant se trouve à la dernière altitude qu'on lui a affectée jusqu'à ce qu'il se déplace à nouveau.

Un volant qui fini son mouvement à une altitude 5 est aussi à cette altitude durant la première phase de tir et la phase de mouvement du tour suivant (jusqu'au début de son propre mouvement).

XXIII.6.0 ECRASEMENT CONTRE DES SOCLES VOLANT

Les volants, à l'exception des grands socles comme les dragons, peuvent être écrasés. Les mêmes règles que pour un écrasement au sol s'appliquent (voir « XVII 3.0 Ecrasement ») si le socle qui écrase a une taille supérieure à 1 par rapport à l'altitude du volant. L'altitude du volant au dessus de la case où l'attaque d'écrasement a lieu est soustraite de la puissance de l'écrasement. Un socle volant effectivement écrasé perd un point de vie.

Exemple : un volant (de taille 2) se trouve à une altitude de 8 au dessus d'une colline de taille 2 et a donc une « altitude relative » de 6 par rapport au sol de la colline. Il ne peut être écrasé que par un socle qui a une taille d'au

moins 7. Si un géant des glaces d'Isthak (taille 7, écrasement 10) veut écraser ce volant, cela sera résolu (si on ne tient pas compte de l'initiative) avec une puissance de 2 (Ecrasement 10 - taille du volant 2 - altitude relative 6). Le géant doit donc obtenir un 1 ou un 2 pour faire perdre un point de vie au volant. Si le socle volant n'est pas détruit, le géant doit libérer la (les) case(s) qu'occupe le volant comme d'habitude.

Certaines machines volantes sont, à cause de leur construction, particulièrement fragiles et seront automatiquement détruites en cas d'attaque d'écrasement réussie. Cela sera indiqué dans leur description.

XXIII.6.1 Ecrasement par des volants

Un volant ne peut pas écraser ou attaquer au corps à corps des socles qui se trouvent au sol. S'il veut le faire, il doit d'abord atterrir. S'appliquent alors les règles normales.

XXIII.7.0 TIR ET MAGIE CONTRE DES VOLANTS

Si un socle volant est pris pour cible d'un tir ou d'un sort à partir du sol, la portée de l'arme à distance (du sort) utilisée est réduite de 1 par différence d'altitude effective entre le tireur (le magicien) et le socle volant.

La différence d'altitude effective est la différence entre l'altitude du socle volant et le point le plus haut du socle tirant ou lançant un sort (voir les règles de tir dans le jeu intermédiaire).

Le tir de troupes au sol sur les grands monstres volants est soumis aux règles appropriées (voir ci-dessous). Les tireurs peuvent tirer sur des cibles qui se trouvent directement au-dessus d'eux.

Exemple : un socle de taille 2 (sur une case d'altitude 0) tire sur un volant qui est à l'altitude 6. La portée de l'arme de tir est réduite de (6 - 2 = 4). Si le tireur est équipé d'un arc long (12 cases : 5), celui-ci a la portée et la puissance suivante « 8 cases : 5 » et le socle volant ne peut être pris pour cible que s'il se trouve à moins de 9 cases. Pour les armes de tir qui ont plusieurs portées et plusieurs puissances, les portées sont toutes réduites de la même valeur.

Les grands monstres comme les dragons qui ont un socle qui couvre plusieurs cases ont une taille de 3 lorsqu'ils volent.

Pour des raisons de simplification, cette règle s'applique à tous les grands monstres volants quelles que soient leur taille au sol. La taille des autres socles volants reste inchangée à moins que le contraire ne soit dit dans la description.

Si un socle volant, qui est engagé au corps à corps par un socle qui est au sol, est pris pour cible, on ne jette pas de dé pour une éventuelle dispersion car le volant peut être facilement distingué de son opposant.

L'artillerie ne peut pas tirer sur des socles volants.

Ces machines sont tout simplement trop lentes pour pouvoir tirer sur des cibles volantes et mouvantes. Un volant n'est donc pas affecté lorsqu'il se trouve sur la case finale d'une pierre ou sur le chemin d'un carreau ou d'un boulet.

XXIII.7.1 Tir des socles volants

Un tir de volant peut survenir quand le chevaucheur est équipé d'une arme de tir ou quand la figurine elle-même peut faire une attaque à distance comme un souffle de dragon par exemple.

Les armes de tir des chevaucheurs de volants ont une puissance de 2 en vol.

Pour les tirs des chevaucheurs, les règles de tir normales sont à observer. De plus, si la cible se trouve plus haut que le tireur, la portée est réduite de 1 par point de différence d'altitude relative, comme dans le paragraphe « Tir et magie contre les volants », et un soutien n'est pas possible. Un tir de volant sur des cibles au sol ou sur des volants à une altitude moindre que celle du tireur ne souffre d'aucune réduction de portée tandis que contre un volant situé plus haut, la portée est réduite. L'angle de tir est le même que celui

qu'aurait le tireur au sol.

Une telle attaque peut aussi être dirigée contre un socle qui se trouve directement au dessus du tireur.

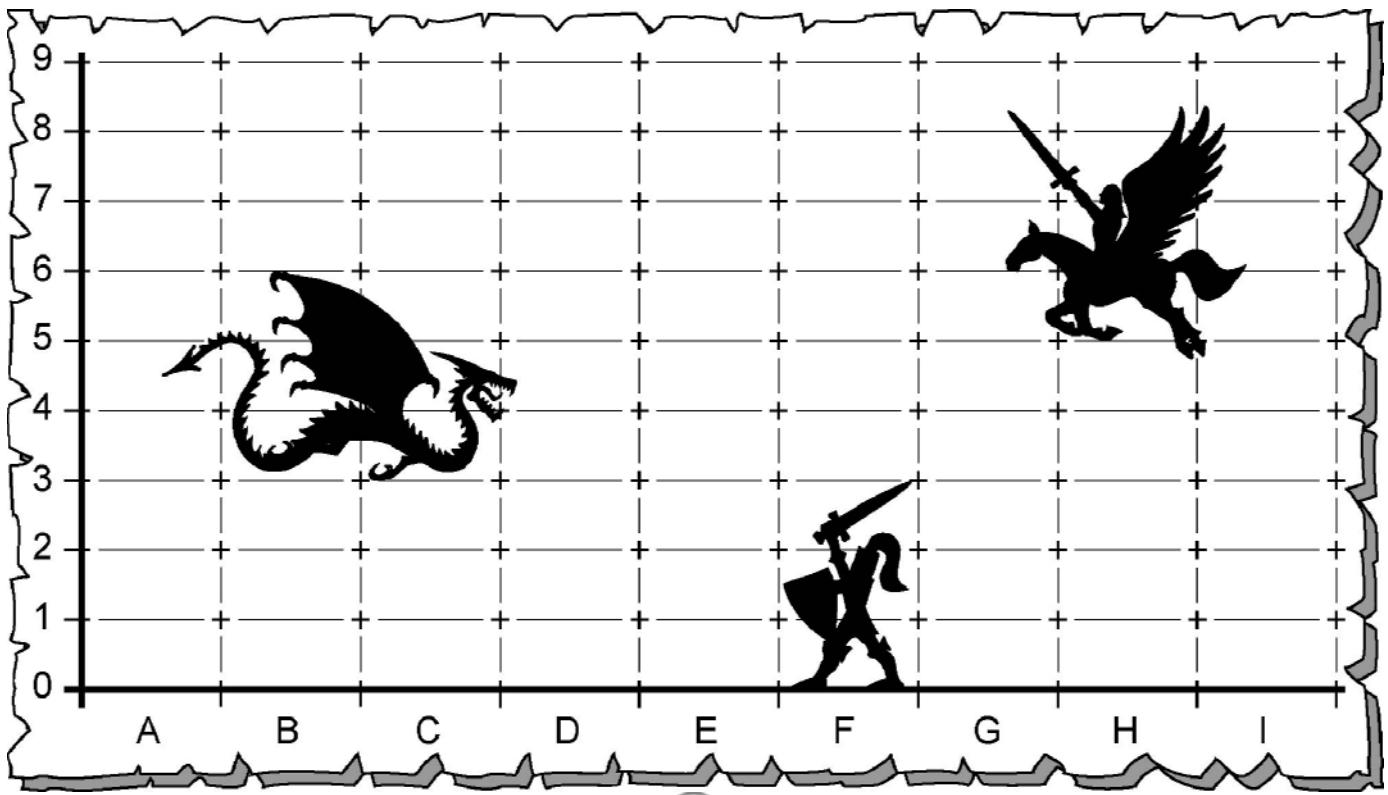
Bien qu'il n'existe aucune interdiction pour tirer vers le bas, il faut se rappeler que la cible doit être visible.

Dans des conditions de visibilité réduite, la différence relative d'altitude est à prendre en compte pour déterminer les lignes de vue.

Exemple : lors d'un blizzard, un volant qui tire (par exemple un chevaucheur de pégase) et qui se trouve à une altitude de 4 ne peut tirer sur des socles de taille 2 que si ceux-ci se trouvent à moins de 3 cases. Cela vient du fait que la différence d'altitude relative est de 2 et que, lors d'un blizzard, les lignes de vue sont réduites à 5 cases.

Dans l'illustration ci-dessous, le dragon sur les cases B et C a une altitude de 3 et une taille de 3 (car il est en train de voler). Un chevaucheur pourrait tirer sans limitation de sa portée sur le fantassin au sol situé sur la case F. Si le fantassin (de taille 2) voulait riposter, la portée de son arme de tir serait réduite de 1 car la différence relative d'altitude entre lui et le dragon est de 1.

Un tir du chevaucheur de dragon contre le chevaucheur de pégase situé sur la case H ne souffrirait d'aucune limitation de portée car l'altitude de 5 du chevaucheur de pégase n'est pas plus haute que le point le plus haut du dragon (altitude 6).

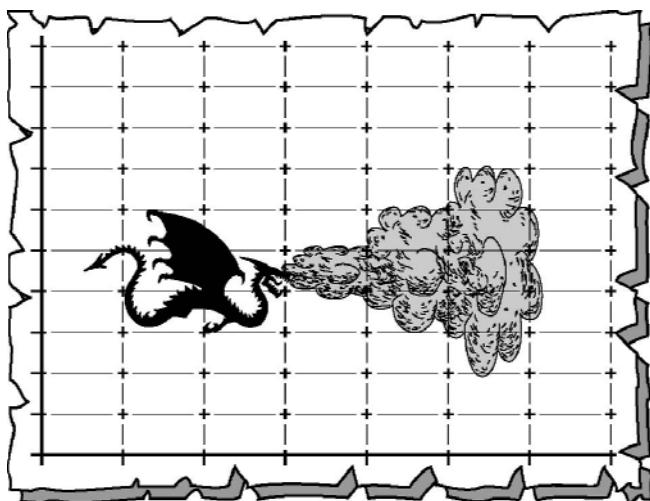


Si un volant a sa propre attaque à distance, celle-ci peut représenter une arme montée (comme sur les chauves-souris naines) ou une possibilité naturelle comme le souffle d'un dragon. Les règles spéciales de ces volants seront présentées dans les livres d'armées **DEMONWORLD** correspondants. Dans le cadre de ces règles, nous ne nous intéresserons qu'au souffle de dragon.

Lors d'un souffle de dragon, nous devons définir une zone d'effet horizontale et verticale. La zone d'effet horizontale couvre les cases vers lesquelles le souffle peut être dirigé et est la même que celle du souffle au sol (voir chapitre « XVII. Grands Socles », paragraphe « tir » chez les dragons).

La zone verticale d'effet couvre la hauteur (au dessus des cases appartenant à la zone horizontale) contre lesquelles le souffle peut être dirigé.

Un souffle de dragon, utilisé en vol, affecte, à une distance d'une case, seulement le segment de hauteur central (par rapport à la figurine) ; à une distance de 2 cases, il affecte également les segments situés au dessus et en dessous de ce segment ; et, à une distance de 3 cases il affecte également les segments situés au dessus et en dessous de ces segments.



L'illustration ci-dessus vous montre clairement cela. Comme un souffle de dragon en vol ne peut affecter que les segments d'altitude situés immédiatement devant le dragon, que celui-ci est à une altitude d'au moins 3 au dessus du sol, les socles de taille 2 ou moins ne peuvent pas être touché par le souffle d'un dragon en vol, à moins qu'ils ne se trouvent sur une colline.

Tout socle qui se trouve au moins partiellement dans la zone verticale affectée ET dans la zone horizontale affectée subit une attaque de souffle de dragon. Pour cela, jetez 1D20. Si vous obtenez la puissance du souffle ou moins, le socle perd un point de vie. Les grands socles subissent une attaque

pour chaque case qu'ils occupent dans la zone affectée.

Nous ne distinguons plus dans ce cas si le socle affecté a un ou plusieurs segments de taille dans la zone affectée.

Au contraire d'un tir normal, un souffle de dragon ne peut pas être dirigé contre des socles situés au dessus ou en dessous du dragon.

XXIII.7.2 Magicien monté sur un volant

Les magiciens montés sur des volants (en train de voler) ne peuvent ni lancer de sorts ni se reposer.

Ces magiciens sont bien trop occupés à contrôler leur monture et à ne pas en tomber pour pouvoir faire autre chose.

XXIII.7.3 Utilisation d'objets magiques

Bien qu'il soit interdit de lancer des sorts en vol, certains objets magiques qui contiennent des sorts (comme l'objet impérial « l'anneau d'Algrim ») le peuvent. Pour résoudre ces sorts, il faut tenir compte du fait que la différence d'altitude (en plus ou en moins) va influencer la portée du sort.

XXIII.8.0 COMBATS AU CORPS A CORPS IMPLIQUANT DES SOCLES VOLANTS

Les socles volant (EN VOL HAUT) ne peuvent pas attaquer des socles au sol (Ils doivent atterrir pour attaquer des troupes au sol) mais ils peuvent attaquer d'autres volants en vol. Ils peuvent par contre être attaqués par des troupes au sol (ou par d'autres socles volants bien entendu).

Dans tous les cas, les socles volants ne peuvent pas bloquer ou être bloquées en Corps à Corps. C'est-à-dire que même si il y a une phase de corps à corps, elle ne donne pas droit à un mouvement gratuit de réorganisation et les socles impliqués reçoivent normalement leurs ordres à la prochaine phase d'ordre.

Si des socles volants finissent leur mouvement au contact de socles ennemis (volants ou non), ces socles ennemis n'ont PAS les possibilités classiques de réaction offertes aux socles attaquées au corps à corps. S'ils n'ont pas encore bougés, ils peuvent se déplacer normalement à leur tour en tenant compte de l'ordre qu'ils ont reçu comme si aucun contact n'avait eu lieu.

Les socles ayant reçu un ordre M ou T peuvent se déplacer sur une case adjacente à celle d'un socle en vol. Mais une attaque au corps à corps peut seulement avoir lieu si toutes les autres conditions pour cela sont réunies (ordre H ou C, orientation et altitude).

Un combat au corps à corps impliquant un socle EN VOL ne peut donc avoir lieu que si on se déplace au contact d'un socle volant qui s'est déjà déplacé. Dans les autres cas, les socles attaqués ont les possibilités décrites ci-dessus et peuvent se désengager en se déplaçant.

XXIII.8.1 Corps à corps de socles au sol contre des volants

Les socles au sol qui ont un socle volant directement au dessus d'eux ou sur une de leurs cases avant peuvent les attaquer. Pour cela, les règles suivantes s'appliquent :

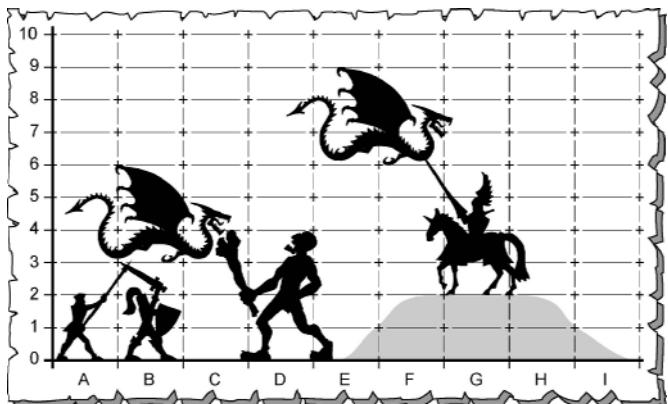
Les socles dont la taille est PLUS HAUTE que l'altitude du volant attaquent le volant avec leur puissance normale.

Les socles dont la taille est EGALE à l'altitude du volant attaquent le volant avec une puissance de 3 quelque soit l'arme dont ils sont équipés.

Les socles dont la taille est PLUS PETITE de 1 que l'altitude du volant attaquent le volant avec une puissance de 2. Les socles dont la taille est encore plus petite ne peuvent pas attaquer le volant.

La taille des socles qui attaquent des socles volants est augmentée de 1 si ce socle est équipé d'une arme à manche long (épieu, pique, lance et même les hallebardes qui sont dans la catégorie « armes à 2 mains »).

Le seul autre facteur pris en compte pour résoudre l'attaque est l'éventuelle compétence CC de l'attaquant et tout soutien est impossible.



Dans le dessin ci dessus, le géant de taille 4 qui est sur la case D peut attaquer normalement le dragon qui se trouve sur les cases B et C, car sa taille est supérieure à l'altitude du dragon (3). Le socle qui sur la case B sous le dragon (qui n'a pas d'arme à manche long) peut attaquer le dragon avec une puissance de 2 quelle que soit la puissance initiale de son arme. Si ce socle n'avait qu'une taille de 1, il ne pourrait pas attaquer.

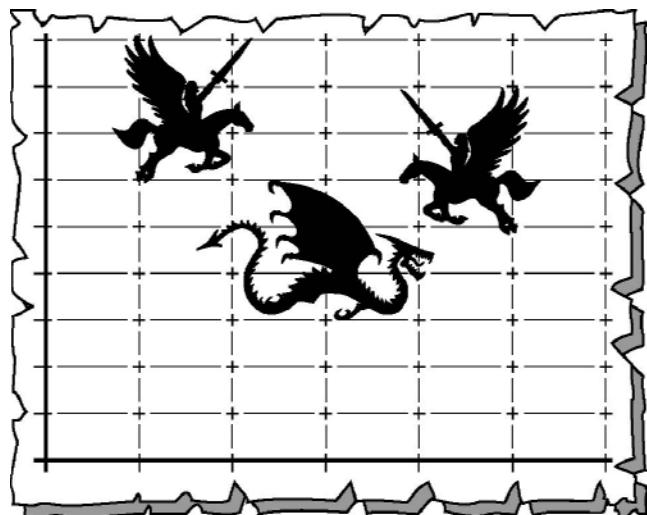
Le socle sur la case A possède une arme à manche long et est donc considéré comme ayant une taille de 3, il peut donc attaquer le dragon avec une puissance de 3.

Le dragon sur les cases E et F a une altitude relative de 4 au dessus de la colline ; le chevalier équipé d'une lance peut l'attaquer avec une puissance de 3. S'il n'avait pas de lance, il n'aurait qu'une puissance de 2.

Même quand des socles attaquent des volants de cette manière, ils n'ont PAS de possibilités de regroupement à la fin de la phase de corps à corps. Ils recevront normalement un ordre au début du prochain tour.

XXIII.8.2 Corps à corps entre volants

Un combat au corps à corps entre volants ne peut avoir lieu que si les socles concernés ont au moins en commun un segment de taille à la même altitude.



Dans le dessin ci-dessus, le chevaucheur de pégase de gauche ne peut pas attaquer le dragon, tandis que celui de droite le peut car un de ses segments de taille est à la même altitude qu'un des 3 segments de taille du dragon. Ces règles empêchent les socles volants de s'attaquer lorsqu'ils sont directement au dessus ou en dessous de leur opposant.

Une attaque au corps à corps entre socles volants ne peut se produire que si l'orientation de la figurine attaquante le permettrait au sol.

Un socle volant standard, par exemple, ne peut attaquer un socle que si celui-ci se trouve sur l'une de ses 2 cases avant. L'attaque de griffe droite (gauche) d'un dragon ne peut affecter qu'un socle qui se trouve sur une des cases avant droite (gauche) du dragon.

La puissance de l'attaque (en vol) d'un socle volant combattant un autre volant est réduite de la valeur de sa taille tandis que la (Protection Corps

à Corps) de l'attaqué est également réduite de la valeur de sa propre taille.

Lors d'une attaque normale au sol, les valeurs de tailles sont prises en compte dans les valeurs de puissance et de  pour rendre les grands socles plus dangereux et plus résistants. Comme en vol, les socles ne tirent pas toujours avantage de leur taille, on n'en tiendra pas compte. Remarquez que cela est valable pour les 2 combattants, même si seulement l'un d'entre eux est « l'attaquant ».

Les autres facteurs pris en compte restent inchangés ; les socles volant à différentes altitudes ne sont bien sur pas « sur une colline » ou « au pied d'une colline ».

Un corps à corps dans les airs ne bloque pas les combattants au corps à corps. Aucun regroupement de corps à corps n'a lieu. A LA PLACE, les combattants reçoivent un jeton d'ordre au début du tour suivant et sont autorisés à rompre le contact si les joueurs le veulent.

XXIII.8.3 Attaque en piqué

Un piqué représente une manœuvre de vol spéciale permettant uniquement d'attaquer des socles au sol. Comme les volants autorisés à attaquer en piqué doivent pouvoir atterrir en venant de très haut, seuls les socles pouvant se poser et voler haut peuvent exécuter ce type d'attaque.

Pour pouvoir faire une attaque en piqué dans un corps à corps, un volant doit avoir reçu un ordre C ET être au début de son tour à une altitude de 30. Si ces conditions sont remplies, la puissance des attaques du volant est augmentée de 2 durant (seulement) le premier tour de corps à corps.

Les socles qui ont plusieurs attaques reçoivent un bonus pour toutes les attaques exécutées lors de la première phase de corps à corps. Notez que ces socles reçoivent un bonus d'initiative de 2 durant le premier tour de corps à corps (comme tous les socles qui ont un ordre C).

XXIII.8.4 Quitter un corps à corps

Un socle volant indépendant (pas les membres d'une unité), qui est engagé au corps à corps au sol, peut, à la fin de la phase de corps à corps, quitter le corps à corps. Un tel socle DOIT aller directement à une altitude de 15 ET n'a pas le droit lors du prochain tour d'atterrir ou de provoquer une attaque dans les airs ou de tirer. Ce mouvement intervient en premier, indépendamment du nombre de pertes du corps à corps. Les ennemis ont droit ensuite aux regroupements normaux des socles qui ne sont engagés avec aucun ennemi.

Le socle volant est libre de quitter le corps à corps comme décrit ci-dessus ou de bénéficier des possibilités de regroupement classiques des socles au sol. Il a les mêmes droits s'il est engagé avec un socle qui peut lui même voler.

Une unité dont l'opposant a quitté le corps à corps de cette manière est considérée comme ayant un adversaire qui a fuit au corps à corps pour la résolution des tests de pertes.

XXIII.8.5 Volants morts

Les volants sur socles standards qui sont tués en vol sont retirés du jeu.

Les grands socles volants qui sont tués en vol tombent à la verticale sur le sol et y restent avec les conséquences décrites dans le chapitre XVII. Grands socles. Les socles standards et les machines de guerre qui se trouvent (même partiellement) sur ces cases sont automatiquement détruits.

Si un grand monstre se trouve sur une ou plusieurs de ces cases, il est attaqué sur chaque case affectée comme s'il venait d'être atteint par une pierre. La puissance de cette attaque est égale à la taille du monstre volant + son altitude.

Si le grand monstre survit, il a le droit de rester sur ces cases infranchissables mais doit les quitter aussi vite que possible.

Exemple : un géant de pierre reçoit un dragon'gor mort qui se trouvait à une altitude de 18 sur une de ses cases. Il est donc attaqué sur cette case avec une puissance de $18 + 4 = 22$.

REGLES OPTIONNELLES

XXIV. BATIMENTS

XXIV.1.0 INTRODUCTION

Les grands bâtiments comme les châteaux ou les ouvrages de fortification ne sont pas l'objet de batailles mais la cible de sièges ; la localisation de ce genre de bâtiment est connue et un envahisseur un tant soit peu sensé ne s'en approchera pas sans l'équipement nécessaire ou établira son camp aussi loin que possible pour essayer d'atteindre son but dans une bataille ouverte. En tout cas, les règles de siège ne font pas partie des règles de base de DEMONWORLD.

Cependant, des bâtiments plus petits, comme les fermes par exemple, peuvent se trouver sur un champ de bataille. Vos troupes peuvent s'introduire à l'intérieur puis les défendre ou les attaquer. Les règles de ce chapitre donnent des directives pour ce genre de situation ; nous n'avons pas essayé de couvrir tous les cas possibles.

XXIV.2.0 REPRESENTER LES BATIMENTS

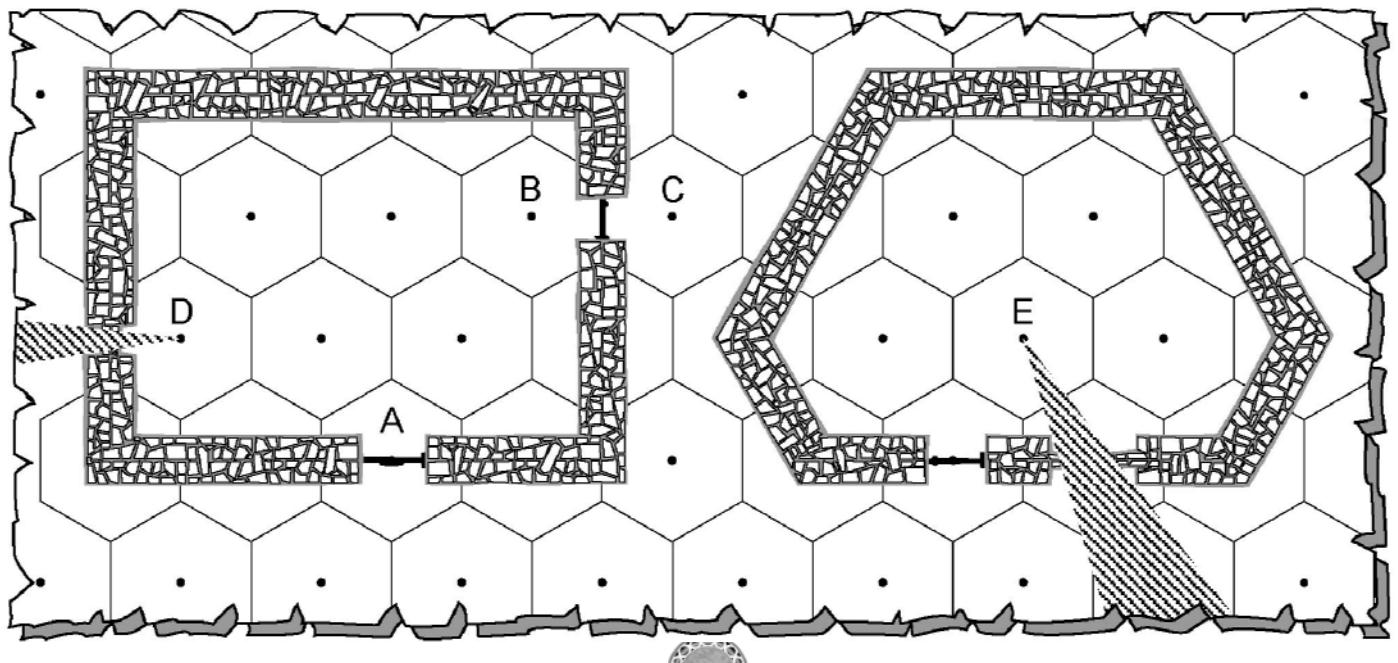
Les bâtiments, que ce soit des modèles réduits ou des gabarits en carton sont représentés par leurs murs. Si vous créez vos propres bâtiments, ils pourront bien sûr avoir un toit (pour l'apparence), mais celui-ci devrait être amovible afin de pouvoir

positionner les figurines à l'intérieur du bâtiment.

Au contraire des murs décrits au chapitre « XI. Terrain », les murs formant un bâtiment ont une hauteur de 4 et ne peuvent PAS être escaladés même par un grand monstre (un géant qui essaierait de retrouverait sur le toit mais aurait vite fait de le traverser).

Les murs de bâtiment sont plus épais que les murs décrit au chapitre « Terrain » et couvrent (la plupart du temps) la largeur d'une case. Les murs peuvent suivre la grille imprimée sur le terrain, cela a l'avantage de clairement identifier les cases de murs des cases qui n'en sont pas ; mais à l'exception des bâtiments hexagonaux et « presque rond », cela mène à des bâtiments de formes « bizarres ». Si un bâtiment à une forme rectangulaire ou carrée, cela conduit inévitablement à ce que certains murs soient entre 2 cases et pas à l'intérieur de celle-ci. Pour avoir une plus grande flexibilité, les 2 possibilités sont offertes par ces règles (même s'il s'agit du même bâtiment).

Une case est une case de mur si le point central de cette case est recouvert par un mur. Les cases de murs d'un bâtiment sont infranchissables (sauf les portes).



Dans le cas d'un bâtiment aligné sur les cases (comme le bâtiment de droite sur l'illustration de la page précédente), les cases couvertes par les murs sont infranchissables même s'il reste de la place sur le bord.

Dans le cas d'un bâtiment rectangulaire (comme celui de gauche sur l'illustration de la page précédente), il y a des cases qui sont considérées comme n'étant pas des cases de murs même si elles ont un mur sur leur bord comme la case D par exemple. Ces cases sont franchissables.

Le bâtiment de gauche peut recevoir 6 socles standards car il a 6 cases vides en son sein. Le bâtiment de droite peut recevoir jusqu'à 5 socles standards.

Au cas où 2 cases adjacentes franchissables qui ne sont pas des murs sont séparées par un mur, il est bien sûr interdit de se déplacer de l'une à l'autre.

Si vous créez des bâtiments à plusieurs étages ou des bâtiments fortifiés, leurs murs (ou remparts) doivent être suffisamment larges pour pouvoir accueillir un socle. Une telle case peut être accédée des niveaux inférieurs et supérieurs si un escalier ou une échelle est présente. Les projets architecturaux de ce type nécessitent au moins 2 étages et ne seront pas traités dans ce chapitre.

XXIV.3.0 MOUVEMENT

Pour prendre en compte certaines circonstances, quelques règles pour le mouvement ou d'autres actions sont modifiées pour les socles se trouvant à l'intérieur des bâtiments.

XXIV.3.1 Portes

Seuls les socles d'infanterie de taille 1 ou 2 peuvent entrer dans un bâtiment et seulement par une case contenant une porte non verrouillée. Si cette porte se trouve sur une case de mur, franchir cette case coûte 4 PM. Si cette porte est sur une section de mur entre 2 cases, franchir la case située au delà de la porte coûte 4 PM.

Sur l'illustration de la page précédente, se déplacer de la case B à C (et inversement) coûte 4 PM, se déplacer sur la case de mur A coûte 4 PM.

Une porte verrouillée entre 2 cases est infranchissable ; une case de mur contenant une porte verrouillée est infranchissable. Une porte ouverte n'empêche pas le mouvement. Si un socle non engagé est à l'intérieur en contact avec une porte, il peut la verrouiller automatiquement. Une porte peut être cassée si un socle non engagé passe un tour entier à son contact sans bouger ni tirer. La porte est alors automatiquement cassée et ouverte, elle ne pourra plus être fermée et ne constituera plus un obstacle au mouvement pour le reste de la partie.

Un socle est « en contact avec une porte » s'il est en contact avec une case contenant le mur et la porte ou si (pour les murs entre 2 cases) la porte est sur un bord de la case qu'occupe le socle.

Si vos bâtiments ont des portes particulièrement solides

ou grandes (qui peuvent s'étendre sur plusieurs cases), elles ne peuvent naturellement pas être détruites si facilement. Un socle qui voudra l'ouvrir en la cassant devra la frapper ou l'entailler et sera donc « engagé au corps à corps » avec la porte. Les portes particulièrement solides devraient avoir une « valeur de stabilité » qui sera réduite automatiquement à chaque phase de corps à corps par la puissance de l'arme utilisée. Une éventuelle compétence CC de l'attaquant n'est pas prise en compte et la porte ne peut pas être attaquée de flanc ou de dos. Si la valeur de stabilité de la porte est réduite à 0, la porte est cassée et ouverte ou elle vole en éclats et ne représente plus un obstacle. Une porte en bois solide devrait avoir une valeur de stabilité de 25 alors qu'une porte fortifiée pourrait avoir une valeur de stabilité de 100 ou plus. Les grandes portes de châteaux fortifiés ne peuvent pas être détruites avec des armes normales, il faut des équipements de siège spécifiques pour cela.

XXIV.3.2 Socles à l'intérieur de bâtiments

Une unité qui est à l'intérieur d'un bâtiment est assujettie aux règles suivantes tant qu'un de ses socles se trouve à l'intérieur du bâtiment.

Si une unité entre dans un bâtiment ou se déplace à l'intérieur, chaque socle peut se déplacer sans tenir compte de la formation de l'unité ou de la direction du mouvement et a autant de points de mouvement que lui donne son ordre. Les socles d'une unité ayant reçue un ordre T peuvent bouger d'autant de cases qu'ils ont de manœuvres, les réorientations sont gratuites et peuvent être exécutées autant de fois que désiré. Entrer dans un bâtiment coûte 4 PM, les virages sont interdits dans un bâtiment.

La règle précédente est similaire aux règles de mouvement pour les petites unités. Contrairement à celles-ci, une unité dans un bâtiment ne doit pas « rester en un seul bloc autant que possible », d'ailleurs, pour la plupart des bâtiments, cela ne serait de toute façon pas possible à cause du manque de place.

Si tous les socles d'une unité ne peuvent pas entrer dans un bâtiment, les socles restant à l'extérieur peuvent se déplacer comme décrit ci-dessus mais ne doivent pas s'éloigner de plus de 2 cases du bâtiment.

Il sera assez fréquent que les socles appartenant à une même unité ne puissent pas tous entrer à l'intérieur d'un bâtiment. Dans ce cas, les socles à l'extérieur resteront à proximité du bâtiment pour ne pas casser la cohésion de l'unité plus que nécessaire et ne pas perdre le contact avec leurs compagnons d'armes.

Les situations où une unité approchera d'un bâtiment pour y entrer ou bien où un bâtiment couvrira une surface très grande ne sont pas couvertes par les règles précédentes car nous voulions éviter de longues explications décrivant le cas où une unité n'est plus sujette aux règles de formation. Nous proposons que les socles soient autorisés à approcher (ou entrer) dans un bâtiment comme décrit ci-dessus à partir du moment où un socle de l'unité est dans un rayon de 2 cases du bâtiment et si le mouvement se finit au contact (ou à l'intérieur) de ce bâtiment.

XXIV.4.0 TIR

Tirer depuis l'intérieur d'un bâtiment est autorisé aux unités désorganisées.

Une classification entre unité organisée et désorganisée n'a pas de sens dans un bâtiment dans lequel les membres d'une même unité peuvent être éparpillés entre différentes salles. En conséquence, nous autorisons les unités ayant reçu un ordre H à tirer même si elles sont désorganisées.

Un socle à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer sur des cibles situées à l'extérieur au travers de fenêtres (ou d'ouvertures similaires) ou au travers de portes ouvertes si une ligne de vue peut être établie au travers de la fenêtre ou de la porte ouverte et si la cible se trouve dans l'arc de tir du tireur. Un soutien n'est pas possible lorsque l'on tire VERS L'EXTERIEUR d'un bâtiment.

Lorsque vous vérifiez les lignes de vue, la forme, la taille et la position de la porte ou de la fenêtre par rapport au sol et à la figurine est décisive. Elle peut être étroite ou large et cela réduit l'arc de tir d'un angle plus ou moins grand. Pour le bâtiment de gauche sur l'illustration de la page précédente, un socle sur la case D ne peut tirer sur une cible extérieure que si elle se trouve dans l'arc de tir d'environ 1 case de large offert par l'ouverture étroite. Un socle sur la case E du bâtiment de droite a un angle de tir bien plus large grâce à une fenêtre plus large.

Un socle qui se trouve à l'intérieur d'un bâtiment peut seulement être pris pour cible au travers d'une fenêtre (ou d'une ouverture similaire) ou d'une porte ouverte, si une ligne de vue peut être tracée entre le tireur et sa cible au travers de cette ouverture. Une telle attaque est autorisée même si seulement un segment de taille de la cible est partiellement visible et cette attaque est alors résolue avec une puissance réduite de 4.

Un bâtiment confère un avantage au « défenseur » car ses lignes de vue ne sont pas entravées.

Si lors d'un tir, un bâtiment coupe la ligne de vue, les restrictions habituelles sur l'établissement des lignes de vue s'appliquent en prenant en compte la taille du bâtiment.

XXIV.5.0 CORPS A CORPS

Une attaque au corps à corps d'un socle situé à l'extérieur d'un bâtiment contre un socle qui se situe à l'intérieur est seulement possible au travers d'une porte ouverte ou cassée mais pas au travers de fenêtres ou d'ouvertures similaires. Elles ne peuvent être portées que par des socles qui peuvent entrer dans le bâtiment. Tout soutien est impossible.

Un socle de taille 3 ou plus qui se trouve devant une porte ouverte ne peut pas attaquer un socle qui est sur la porte (si c'est une case de mur) ou directement derrière le mur (pour un mur entre 2 cases). Le socle sur ou derrière la porte a dans ce cas le choix sur l'action à entreprendre (voir le chapitre XI. Terrain, paragraphe Terrain infranchissable).

Dans un bâtiment, les unités ayant reçu des ordres H ou C peuvent engager le combat avec un socle ennemi ; les restrictions habituelles pour engager le corps à corps ne s'appliquent pas. Pour le combat au corps à corps dans un bâtiment, le soutien est possible.

Une fois le corps à corps engagé dans le bâtiment, tous les socles appartenant aux unités engagées ont le droit aux mouvements habituels à la fin de chaque phase de corps à corps.

Si une unité qui n'a pas encore bougé est attaquée au corps à corps dans un bâtiment, tous ses socles peuvent se réorienter au premier contact, si le joueur le désire. Les mouvements ne sont pas autorisés.

XXIV.6.0 MORAL

Les socles à l'intérieur d'un bâtiment ne devraient pas subir les conséquences des tests de moral. Même dans une situation difficile, une fuite est presque impossible à cause du manque de place, et une unité qui a une bonne position défensive ne va pas la quitter, même si elle devient impétueuse. Nous suggérons donc que les unités situées dans des bâtiments ne soient pas soumises aux règles de moral, mais traitez le cas différemment pour des bâtiments très grands.

Si vous voulez appliquer les règles de moral, le « défenseur » (cf. le côté qui occupe le bâtiment) devrait avoir un bonus de +2 pour résoudre ses tests de pertes (tir et contact), de charge ou de ralliement pour refléter sa détermination. Les tests d'obéissance ne devraient pas être faits, et les tests d'écrasement dans un bâtiment seraient réservés à des situations extrêmement rares.

Si (pour un petit bâtiment), l'unité n'est que partiellement dans le bâtiment, il peut arriver que les socles situés à l'extérieur doivent faire un test de moral. Dans ce cas, seul le groupe le plus favorable situé à l'extérieur compte pour « les socles restants ». Si les socles situés à l'extérieur fuient, leur mouvement de fuite les conduira autant que possible à l'intérieur du bâtiment et les socles situés à l'intérieur ne seront pas affectés par le résultat.

REGLES OPTIONNELLES

XXV. OBJETS

XXV.1.0 INTRODUCTION

Un « objet » possède des caractéristiques (le plus souvent magiques) qui lui confèrent une importance particulière dans le jeu et est représenté par sa carte de recrutement. Ils rendent vos héros, sorciers ou unités plus puissants. Chaque livre d'armée de **DEMONWORLD** contient la description et les cartes de recrutement des objets magiques qui sont pour la plupart spécifiques à un peuple.

Ce chapitre présente les règles couvrant l'utilisation des objets. Les règles présentées ici s'appliquent à tous les objets magiques sauf si le contraire est spécifié dans leur description.

La carte de recrutement d'un objet donne toujours le type de socle auquel il peut être attribué. Pour cela, nous suivons la classification socles standards, grands socles, commandants, machines de guerre, grands monstres, magiciens présentée ici ; un livre d'armée de **DEMONWORLD** peut introduire une autre classification. Si vous « achetez » un objet, placez sa carte de recrutement près de la carte de recrutement de l'unité ou de la figurine qui porte l'objet.

Sauf si sa description dit le contraire, tous les objets magiques décrits dans les livres d'armée de **DEMONWORLD** sont uniques et ne peuvent être « achetés » qu'une fois.

Chaque socle ne peut avoir QU'UN seul objet acheté séparément.

Les objets magiques peuvent interférer entre eux de manière déplaisante et personne n'est assez fou pour prendre le risque de se transformer en grenouille (ou pire) en les collectionnant.

Exemple 1 : si Gordan tueur d'orc est équipé avec « l'épée de terreur », il n'est pas autorisé à porter en même temps « l'anneau d'Algrim ».

Exemple 2 : si le porte-étendard d'une unité porte « la bannière de guerre », le leader de cette unité est autorisé à porter « l'épée de puissance » car ce sont 2 socles différents.

Pour les objets qui sont attribués à une unité entière ou à un socle d'une unité au choix du joueur, chaque socle de l'unité qui contient une figurine spéciale peut recevoir UN objet supplémentaire.

Cela s'applique aux objets comme les « peintures de guerre » de Thaïn qui sont appliquées sur tous les membres de l'unité « peinte » ou à « l'amulette de Melghur » d'Isthak qui peut être attribuée à n'importe quel socle de l'unité au choix du joueur.

Les socles dont la carte de recrutement ou la description indique qu'ils ont déjà un objet magique peuvent en prendre un autre supplémentaire (mais pas d'arme magique si une autre arme magique est déjà présente).

Exemple : le héros orc Kruuk porte une armure légère magique qui ne ralentit pas son mouvement tout en lui offrant une très grande protection. Comme cet objet magique est fourni « automatiquement », Kruuk a le droit de porter par exemple « l'épée de puissance ». Si Kruuk était déjà équipé d'une arme magique, il ne pourrait ni prendre « l'épée de puissance » ni une autre arme magique, même s'il s'agissait d'une arme de tir. Echanger une arme magique déjà disponible par une autre n'est pas autorisé car nos héros n'iraient pas se battre sans leurs équipements préférés.

XXV.2.0 ARMES MAGIQUES

Si vous équipez un socle qui n'a pas d'arme de corps à corps ou de tir avec une arme achetée séparément, cette dernière est présente en plus de son autre armement et donne une capacité à tirer ou à se battre. Si un socle qui a déjà une arme de corps à corps ou de tir en reçoit une autre, la nouvelle arme remplace bien sûr l'ancienne car un socle ne peut pas tirer ou se battre avec 2 armes en même temps (le cas des figurines équipées de 2 armes de base est expliqué plus loin).

La puissance donnée sur les cartes de recrutement des unités ou des socles prend en compte d'autres facteurs que la simple puissance de l'arme (par exemple le nombre ou la taille des figurines sur le socle). Pour que les armes magiques achetées séparément soient comparables, vous devrez ajuster la puissance donnée sur la carte de recrutement dans la

plupart des cas (car nous ne savons pas quel type de socle va recevoir une telle arme).

Si un socle est équipé d'une arme de tir magique achetée séparément, la puissance de cette arme reste inchangée.

Si un socle est équipé avec une arme de corps à corps magique achetée séparément, vous devez ajouter à la puissance de l'arme la taille du socle, +2 si le socle (standard) comprend 5 figurines et +2 si le socle a une monture qui lui confère un bonus de puissance au corps à corps (animal qui soutient l'attaque).

Exemple 1 : une épée magique avec une puissance de 8 est donnée à un socle de taille 2. La puissance de l'arme est donc de 10 (8+2). Si le socle était composé de 5 figurines, la puissance serait de 12 (8+2+2).

Exemple 2 : un socle de taille 3 (un homme monté sur un cheval) reçoit la même épée de puissance 8, la puissance de l'arme est de 11 (8+3). Si cet homme était en fait un orc monté sur un loup (qui « soutient » les attaques de son maître), sa puissance serait de 13 (8+3+2).

Les socles contenant 5 figurines sont dits « en ordre serré » et ont plus de « punch » au contact grâce à la densité de leur formation. Les socles qui ont une monture qui leur donne un bonus de puissance sont dits sur « monture agressive » et ont donc plus de chance de blesser.

Les armes et les objets magiques qui augmentent seulement la puissance sont des exceptions à cette règle. Dans ce cas, le bonus est simplement ajouté à la puissance donnée sur la carte de recrutement du socle.

XXV.3.0 ARMURES MAGIQUES

Pour les mêmes raisons que décrites ci-dessus, un ajustement est nécessaire en cas d'armure magique achetée séparément car la valeur de \spadesuit (Protection au corps à corps) tient compte de la taille du socle.

Si un socle est équipé avec une armure achetée séparément, ajoutez sa taille à la valeur \spadesuit (pas à la protection contre les tirs \clubsuit) de l'armure.

Exemple : un héros nain de taille 1 est équipé d'une armure de valeur \spadesuit 2, la valeur \spadesuit de ce héros est donc de 3 (2+1). La valeur \clubsuit du héros (utilisée contre les tirs) est directement basée sur la valeur de protection de l'armure et est seulement de 2 car l'ajustement dû à la taille s'applique seulement au corps à corps.

Pour des objets magiques qui augmentent seulement la valeur de protection, comme par exemple un bouclier, l'augmentation est valable pour les 2 valeurs d'armure.

Exemple : un socle avec \clubsuit 2 et \spadesuit 4 reçoit un bouclier qui augmente son armure de 1. Le socle a alors \clubsuit 3 et \spadesuit 5.

XXV.4.0 FIGURINES PORTANT DEUX ARMES DE CORPS A CORPS

Certaines figurines sont équipées de 2 armes de corps à corps (en général 2 armes de base) et sont capables en conséquence d'attaquer plus efficacement au corps à corps. Parce que les attaques sont en général dirigées vers le même ennemi, la deuxième arme est représentée par une puissance accrue pour ne pas ralentir le jeu ; la puissance résultante est toujours donnée sur la carte de recrutement du socle concerné.

Certains héros et généraux ont aussi 2 armes de corps à corps et ils sont autorisés à en échanger UNE contre une arme achetée séparément (un échange des 2 armes n'est pas autorisé à cause de la restriction donnée dans l'introduction).

Dans ce cas, pour obtenir la puissance finale, faites comme expliqué dans le paragraphe « armes magiques » ci-dessus, mais ajoutez un facteur supplémentaire de +2 pour prendre en compte l'autre arme.

Exemple : si Kruuk, qui a 2 armes de base comme indiqué sur sa carte de recrutement, échange l'une d'entre-elles contre l'épée de puissance, il aura une puissance de 15 (11 pour l'épée de puissance +2 pour sa taille +2 pour la deuxième arme).

DEMONWORLD

RÈGLES DE BASE

Décomposition du tour

PHASE D'ORDRES

- Placez un jeton d'ordre face cachée pour chaque unité non engagée au corps à corps ;
- Retournez les ordres. Si un jeton a été oublié, l'unité a un ordre T.

PREMIÈRE PHASE DE TIR

- Annoncez les tirs des unités organisées ayant reçu un ordre H, puis résolvez-les simultanément ;
- Enlevez les pertes ;
- Déplacez les socles non engagés au corps à corps des unités venant de subir des pertes de tir d'une case maximum à condition que la case d'arrivée ait été occupée par un socle avant les tirs.

PHASE DE MOUVEMENT

- Les unités ayant reçu un **ordre M** peuvent se déplacer/manœuvrer mais pas engager le corps à corps. Le joueur qui a le moins d'unité avec un ordre M choisit s'il les déplace en premier ou en second ;
- Les unités ayant reçu un **ordre H** peuvent se déplacer/manœuvrer (même procédure que ci-dessus). Si une unité qui ne s'est pas encore déplacée est attaquée, elle peut au moment du contact changer d'orientation et/ou déplacer des socles en dépensant ses manœuvres. L'unité attaquante termine ensuite son mouvement ;
- Les unités ayant reçu un **ordre C** peuvent se déplacer (même procédure et réactions que ci-dessus) ;
- Les unités ayant reçu un **ordre T** peuvent dépenser leurs manœuvres (même procédure que ci-dessus).

SECONDE PHASE DE TIR

- Annoncez les tirs des unités ayant reçu un ordre T, puis résolvez les simultanément ;
- Enlevez les pertes ;
- Déplacez les socles non engagés au contact des unités venant de subir des pertes de tir d'une case maximum à condition que la case d'arrivée ait été occupée par un socle avant les tirs.

PHASE DE CORPS À CORPS

- Annoncez toutes les attaques et les soutiens des socles qui combattent ;
- Résolvez-les par ordre décroissant d'initiative modifiée ;
- Les socles d'une unité engagée au contact peuvent se déplacer de 2 cases s'ils ne sont pas au contact, d'1 case s'ils sont au contact d'un socle ennemi(sans quitter ce contact), de 0 case s'ils sont au contact de 2 socles ennemis, tous peuvent changer d'orientation.

Mouvement

DÉPLACEMENT : les unités **ORGANISÉES** peuvent se déplacer vers l'avant en dépensant 3 PM par case. Les déplacements dans les autres directions coûtent une manœuvre par case. Les unités en **colonne** ne dépense que des PM (réorientation gratuite). **Les unités de moins de 4 socles** se réorientent gratuitement et ne peuvent pas faire de virages.

Les unités **DÉSORGANISÉES** se déplacent en dépensant des manœuvres. La 1^{ère} manœuvre coûte la moitié des PM. La 2^{nde} coûte le reste.

REGROUPEMENT : une manœuvre par case.

RÉORIENTATION : une manœuvre quel que soit le nombre de socle qui se réorientent. Si tous les socles d'une unité organisée se réorientent dans la même direction et se retrouvent désorganisée, ces socles bénéficient d'un mouvement d'une case gratuit pour retrouver une formation organisée.

VIRAGES : front ≤ 5 socles : une (2) manœuvre(s) pour 60° (120°) ; front > 5 socles : virage de 60° coûte 2 manœuvres (virages de 120° interdits). Faire un virage à droite puis un à gauche (ou inversement) dans le même tour est interdit.

Corps à corps

Les unités qui veulent engager le contact doivent être organisées, avoir reçu un ordre H ou C et se déplacer en avançant au moment du contact.

Les socles attaquent dans l'ordre décroissant de leurs initiatives modifiées (simultanément en cas d'égalité). Durant le premier tour de corps à corps, les bonus d'initiative suivants s'appliquent : +1 pour un ordre H, +2 pour un ordre C ou T, +1 pour des épées ou des lances, +2 pour des piques, -1 pour une arme à 2 mains.

Déterminez le nombre de base de l'attaque :

Puissance de l'arme utilisée

- **Protection de corps à corps (S) de la cible**
- + **Bonus de charge pour la cavalerie avec ordre C au premier tour uniquement**
- +2 pour une attaque de flanc
- +4 pour une attaque de dos
- +3 pour chaque socle qui soutient
- 1 si on attaque un socle de piquiers par l'une de ses cases de front

Si 1D20 ≤ Nombre de base pour détruire le socle visé.

Tir

Déterminez le nombre de base :

Puissance de l'arme utilisée

- **Protection contre les tirs (s) de la cible**
- +2 pour chaque socle qui soutient
- +1 pour chaque tranche de 2 segments de taille de la cibles entièrement visibles

Si 1D20 ≤ Nombre de base, le socle ciblé est détruit.

Tirer sur un socle engagé au contact : lancez 1D6 1-3cible touchée, 4-6 case adjacente à la cible touchée (1d6 sur la rose des vents)